+2 CD PC • Le CD Gen4 + le CD collector d' Activision avec 45 minutes de musique, 2 jeux complets, 6 démos...

GEN4 ERATION

Le meilleur des jeux PC

N°103 - Octobre 1997 - 42 F

LANDS OF LORE 2

Le jeu de rôle de l'année !

CARTES 3D

Peut-on s'en passer ? Laquelle choisir ?

Inclus : Gen4 Spécial Westwood Studios !

Et aussi...

- Dark Reign
- Hexen II
- Shadow Warrior
- Shadows of the Empire
- Outpost 2

TOTAL ANNIHILATION

Alerte Rouge nouvelle génération

INCLUS

Le plan SOLUCE INTERSTATE '76

Canada : 8,75 $CAN • Suisse : 13 FS • DDM/TOM 65 FF • Luxembourg : 290 FLUX • Portugal : 900 Pts Cont

L 9825 - 103 - 42,00 F

Dieu créa le Monde en 6 jours,
en Octobre, nous vous en proposons 800...
THQ

EAX IMPERIA EMINENT DOMAIN

Le plus grand, le plus sophistiqué
des jeux de l'univers arrive !

HELIOTROPE STUDIOS

Sommaire 103

CD-Rom — P. 8

[illegible] CD-Rom [illegible] de démos, sur le deuxième CD vous trouverez les démos des derniers jeux Activision, dont Hexen II.

Courrier — P. 20

Deux pages de courrier [illegible]. Le [illegible] n'est pas seulement [illegible], il est paresseux [illegible] tous les défauts...

News — P. 24

[illegible] des news bien [illegible], mais aussi des previews de Joint Strike Fighter, [illegible] 2 et d'autres encore...

Hors-sujet — P. 74

L'actualité [illegible]... livres et CD [illegible].

Multiplayer — P. 78

Les derniers jeux qui devraient occuper vos veillées au coin du Net, comme [illegible] et son Game Service, ou Netstorm.

Dossier 3D — P. 96

Faites le bon choix dans le marché florissant des cartes 3D.

Tests — P. 104

Total Annihilation	p. 108
Lords of Lore 2	p. 128
Tank Racer	p. 130
Hexen II	p. 140
Shadow Warrior	p. 150
Fun Tracks	p. 156
Shadows of the Empire	p. 162
Jetpilot 2	p. 166
International Rally Championship	p. 172
Imperialisme	p. 174
World Football 98	p. 178
Virtua Fighter 2	p. 182
Jonah Lomu Rugby	p. 184
[illegible] Prisoners	p. 188
Excalibur 2555 AD	p. 191
7e Légion	p. 192

Test Hard — P. 196

Tous les derniers [illegible] comme le Sidewinder Force Feedback.

Total Annihilation

Une nouvelle référence est arrivée dans le monde de la stratégie temps réel... test en page 108 !

iF-22

Laissez-vous emporter par le sentiment de puissance et d'intense plaisir que procure le pilotage du F-22 Raptor, l'avion de chasse le plus redoutable jamais conçu !

Expérimentez une simulation de vol recréée avec un réalisme époustouflant et un luxe de détail inégalé. Survolez plus de 250 000 miles carrés de terrain créés d'après des données d'élévation réelles et des photographies satellite numérisées.

Faites l'expérience d'un système de campagne dynamique : vous n'effectuez jamais deux fois la même mission.

Installez-vous dans un cockpit actif où tout ce que vous voyez, chaque switch ou bouton, fonctionne réellement.

Vous avez le choix entre un jeu en action instantanée, en mission seule ou en campagne

De multiple niveaux de difficulté, du débutant à l'as

Reconnaissance du modem et du réseau

Déclarez la guerre à vos amis !

DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

CD-ROM PC WINDOWS

INTERACTIVE MAGIC

http://www.ubisoft.fr

http://www.imagicgames.com

3615 Ubi Soft

Ubi Soft

F-22 est une marque déposée © Copyright 1997 Interactive Magic. Tous droits réservés.

Plus de chacun qu'un poète-ciel Bipyon.

Tanks, [illegible], [illegible] et kits de réparation : [illegible] les commandes de puissants engins de destruction.

[illegible] à [illegible] ans. [illegible] vos poings et vos [illegible] d'arts martiaux.

VOICI LA VRAIE RAISON D'AVOIR PEUR DU NOIR :

Lo Wang, le guerrier de l'ombre, assassin suprême et ennemi mortel des yakusas, le mutilateur des monstres et mutants en tout genre, débarque au pays du soleil levant pour y semer les ténèbres. Dites sayonara aux ninjas laminés, et pour rester zen, ne vous éloignez pas de la lumière ... Le guerrier de l'ombre est sur vos traces !

Lo Wang est l

PAR LES CRÉATEURS DE DUKE NUKEM 3D

Effets de brouillard, éclairages multicolores, effets de transparence... Une immersion totale dans un environnement fascinant.

Encore plus d'effets sonores, de commentaires et d'interactions que dans Duke Nukem 3D.

Multijoueur à 8 en mode Wangbang, coopératif ou en équipe. Et de nombreuses options inédites dont un mode à handicap.

Shurikens, uzis, mitrailleuses et bien d'autres armes.

Nagez, grimpez, allez où vous voulez et faites ce que vous voulez !

Tourelles rotatives 35 mm pour faire place nette !

Shadow Warrior™

Le dernier maléfice des créateurs de Duke Nukem 3D

«Celui qui marche sur les traces du premier ne peut espérer le dépasser.»
Confucius

«Sauf s'il l'extermine !»
Lo Wang

Un nouvel éditeur de niveaux pour créer vos propres mondes.

Développé par

www.gtinteractive.com www.ten.net www.3drealms.com www.eidos-france.fr

Shadow Warrior™ © 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Produit et distribué par Eidos Interactive Limited sous licence de GT Interactive (Europe) Software Corp. TEN™ et le logo TEN™ sont des marques déposées de T.E. Network, Inc. Toutes les autres marques sont les propriétés de leurs sociétés respectives.

le cd-rom

Bon, vous commencez maintenant à avoir l'habitude de découvrir deux CD-Rom avec votre Gen4. Ce mois-ci, complétez une grosse poignée de démos additionnelles avec le CD Activision : Hexen II, Interstate'76, Mechwarrior 2... que des hits, en plus !

Ça ne marche pas ?

Si le CD-Rom ne fonctionne pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

Cette fois-ci, en dehors de quelques modifications mineures, l'interface est la même que le mois dernier. Déposez le CD-Rom **Gen4** dans votre lecteur puis, après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Win95 (parce que c'est plus beau), lancez **G4103.exe** à la racine du CD-Rom... c'est parti ! Cliquez ensuite sur **Suite** et **Retour** pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD-Rom : patchs, démos, liste des éditeurs (adresses/sites Internet des développeurs et des distributeurs). Pour les patchs et démos, en dehors de Last Express et Star Command que vous devrez impérativement installer à partir de **Go.bat** (voir plus loin), il vous suffit de cliquer par-ci, par-là pour lancer directement leur installation. Précision importante : quand un utilitaire vous manque (Video for Windows, Motion Pixels, etc.), n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose. Quant aux quatre démos de jeux fonctionnant sous Dos, placez-vous à la racine de votre lecteur CD-Rom puis lancez l'exécutable Go.bat. Il suffit ensuite de taper le chiffre correspondant à la démo choisie pour qu'elle s'installe sur votre disque dur et/ou se lance immédiatement. Effectuez les mêmes opérations pour le **CD Activision** mais en lançant **Gen4.exe** pour accéder à l'interface (Go.bat pour installer Mechwarrior 2). En dehors de six démos et de deux videos (dont celle de Blade Runner !), vous pourrez y trouver des fonds d'écran et des patches spécifiques. Dernier point, les vidéos présentes sur les deux CD nécessitent impérativement l'installation de Motion Pixels pour fonctionner. ■

AOL

Kit de connexion America Online pour PC et Mac. Un mois d'abonnement gratuit.

Essayez AOL et surfez sur Internet !

AOL

OFFRE D'ESSAI GRATUIT*

50

HEURES GRATUITES !

DÉCOUVREZ TOUTE LA RICHESSE D'**AOL** ET D'INTERNET...

*AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication téléphonique locale.

1 mois GRATUIT*

Essayez dès maintenant !

AOL

Retrouvez-vite AOL sur le cédérom de ce magazine

Uprising (Win95)

Éditeur : 3DO • Genre : action/stratégie • Version démo limitée : missions d'entraînement • Version complète : octobre • Config mini : Pentium 90, 16 Mo, CD 2x, carte son. • Place sur le disque dur : 53 Mo • Exécutable : uprising.exe

Un nouveau genre à lui seul ! Mixte de [illegible] et de C & C, Uprising est vraiment [illegible] ! Dans ce jeu, vous évoluez en vue subjective dans un univers en 3D temps réel, avec pour but le [illegible] objectif la protection de vos bases et la destruction des infrastructures ennemies. Vous pouvez construire divers bâtiments, créer des unités terrestres et aériennes, combattre vous-même à bord de nombreux équipements (tank, tourelles, etc.). Bref, vous êtes tout à la fois architecte, général et soldat… la polyvalence [illegible] ! Vous pourrez vivre tout cela dans cette langue [illegible]… malheureusement en anglais. Je dis « malheureusement », parce que vous devez suivre scrupuleusement les ordres (écrits et parlés) de votre instructeur. À moins de posséder quelques rudiments d'anglais, vous vous retrouverez vite bloqué dans ces missions d'entraînement. Dans ce cas, pas d'alternative : lisez le preview de Thierry. C'est nettement moins drôle mais vous en saurez quand même suffisamment sur Uprising pour parler de cette future révolution sans passer pour un [illegible]. ■

Dungeon Keeper (Win95)

Éditeur : Electronic Arts • Genre : stratégie/action • Version démo limitée : un seul niveau. • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Vous vous trouvez au cœur d'un donjon habité par des gnomes : ils creusent la pierre, récupèrent l'or et [illegible] le sol. Première opération, prolongez un couloir vers le gisement d'or qui se trouve à l'est. Cliquez directement sur la roche, vos gnomes creuseront automatiquement la pierre. Construisez maintenant une salle au trésor, [illegible] une salle avec la même technique que pour les couloirs, puis cliquez [illegible] après avoir cliqué sur l'icône « salle au trésor ». C'est fait ! Plus tard, construisez également une autre pour accueillir les monstres, pour qu'ils entrent dans votre donjon, creusez un couloir jusqu'à la porte qui se trouve au nord, un garde-manger, etc. Si vous observez attentivement l'interface, toutes les constructions sont réunies sous une sorte d'onglet, le troisième [illegible] aux sorts et le cinquième aux monstres présents dans votre donjon. Sous ce dernier onglet, vous pourrez sélectionner directement les monstres en effectuant un clic gauche sur leur icône, puis les lâcher ensuite dans votre donjon (clic droit). À vous de découvrir le reste ! ■

Last Express (Dos & Win95)

Éditeur : Broderbund • Genre : aventure • Version démo limitée : univers limité • Version complète : disponible • Config mini : 486DX2/66, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 56 Mo Exécutables : express.exe ou expressW.exe

Un jeu d'aventure aux graphismes, euh… étonnants. En déplaçant le curseur directement à l'écran, celui-ci se métamorphosera au contact de certains objets ou individus, vous indiquant le genre d'actions susceptibles d'être engagés (**flèche** pour les **déplacements**, **bulle** pour les **discussions**, etc.), effectuez alors un **clic gauche** pour **valider** l'action. L'inventaire se situe en haut à gauche de l'écran, le menu principal en bas à droite (icônes). Voilà, vous savez tout. Bonne chance ! ■

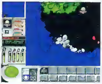
Moto Racer (Win95)

Éditeur : Delphine Software • Genre : course de motos • Version démo limitée : Deux circuits, deux motos • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 90, 16 Mo de Ram, CD 2x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Mais non, il ne s'agit pas de la démo que nous avons passé dans le numéro 101, mais d'une autre ! Deux nouveaux circuits, l'un de vitesse, l'autre de cross, pour vous éclater comme des furieux sur des deux roues (sur) motorisés. Alors, je rappelle le fonctionnement de l'interface, particulièrement accessible. **Touches fléchées** (**direction** et **vitesse**) et barre **espace** (**accélération** en roue arrière). Même s'il ne vous reste que deux doigts, vous devriez pouvoir y arriver ! ■

Star Command (Dos)

Éditeur : GT Interactive • Genre : C & C-like • Version démo limitée : une seule race, pas de campagne • Version complète : n. c. • Config mini : 486DX2/66, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 16 Mo • Exécutable : starcom.exe

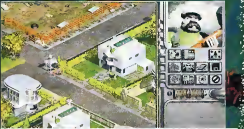


En découvrant ce jeu de stratégie dans l'espace proche de Warcraft 2, on pense à Starcraft… en beaucoup plus sommaire. Au début du jeu, sélectionnez le vaisseau mère et approchez-le des météorites en cliquant directement sur l'écran tactique. Un petit satellite en sortira pour récupérer des ressources. Construisez ensuite une plate-forme (barre d'icône en bas), puis des vaisseaux de guerre, puis de nouveaux bâtiments, etc. Faites vite, car l'ennemi (micro) est plutôt agressif ! ■

Steel Panthers III (Dos & Win95)

Éditeur : Mindscape/SSI • Genre : wargame tour par tour • Version démo limitée : deux scénarios • Version complète : février 97 • Config mini : 486DX2/66, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 44 Mo • Exécutable : steel30.exe

Ce wargame tactique (Axe versus Alliés), vous autorise un large choix d'actions possibles dont, entre autres, l'usage de fumigènes. L'interface est simple : pour déplacer vos unités, vous cliquez sur chacune d'elles puis cliquez à nouveau sur la carte, sur la case de destination. Toute autre **action** s'effectue via la **barre de menu** située à droite de l'écran. Lorsque vous avez fait agir toutes vos unités, n'oubliez pas de faire « End Turn » pour laisser à l'ennemi la possibilité de répliquer. ■



Constructor (Win95)

Editeur : Acclaim • Genre : stratégie/gestion • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : 486DX2/66, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 36 Mo • Exécutable : game.exe

Son interface est [illegible] intuitive que le maniement d'un Boeing 747 mais c'est un excellent jeu ! Au début, vous disposez d'un contremaître (forcément) et de quelques ouvriers. Cliquez d'abord sur l'icône **globe** à gauche de l'écran : vous y voyez le terrain qui vous appartient, vous pouvez déjà en acheter un autre si vous le souhaitez. Maintenant, cliquez sur le contremaître puis sur l'icône **Purchase**... Vous ne pouvez choisir que la scierie pour l'instant. Cliquez sur **Lay foundation**. Définissez l'emplacement de votre construction. L'icône **Call free**... vous permet d'appeler vos ouvriers pour construire puis faire fonctionner la scierie. Faites maintenant la même opération pour ériger l'une des trois maisons [illegible] proposées. Cliquez ensuite sur la maison et sur **View tenants**, choisissez vos locataires. Après avoir à nouveau cliqué sur la maison, sélectionnez le type d'enfant que vous souhaitez leur voir faire (!), en haut près du cadran. Il deviendra un locataire/ouvrier de niveau 2 vous donnant accès à d'autres constructions. À vous ensuite d'expérimenter chaque icône ! ■

Imperialisme (Win95)

Editeur : Mindscape/SSI • Genre : stratégie • Version démo limitée : un tutorial • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 90, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 51 Mo • Exécutable : Imperialism demo.exe

D'un abord légèrement rébarbatif, Imperialisme finit par séduire par sa richesse et c'est bien ! Vous commencez avec un prospecteur (pour localiser certaines ressources) et un ingénieur (infrastructures ferroviaires). Le jeu passe d'une unité à une autre sans que vous interveniez, choisissez simplement leur destination en fonction de la forme du curseur : le prospecteur effectue des recherches lorsque le curseur représente un œil, l'ingénieur implante une ligne ferroviaire lorsque celui-ci prend la forme d'un rail. Après avoir découvert un gisement, formez des mineurs. Cliquez sur l'icône en haut à droite **Give industrie orders**, c'est là que se décide la plupart de vos investissements (formation d'unités civiles et militaires, entre autres) puis sélectionnez le nombre d'unités à former après avoir cliqué sur **University**. Par la suite, des messages réguliers vous indiquent la marche à suivre, vous aurez de toute façon à découvrir l'essentiel du jeu en effectuant des essais/erreurs. Inutile de vous dire qu'il faut, pendant quelques temps, autant d'essais que d'erreurs ! ■

Warheads (Win95)

Éditeur : Totalplay/Ionos • Genre : Worms-like • Version démo limitée : nombre d'armes limité • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo • Place sur le disque dur : 6 Mo • Exécutable : warheads.exe

Une sorte de Worms dans l'espace, excellent de surcroît ! Après avoir choisi le nombre de joueurs et leur nature (humain ou micro), chaque joueur sélectionne d'abord son type de défense dans le menu déroulant. Maintenant, choisissez le type d'arme (le chiffre indique son coût d'utilisation), déterminez la direction du tir (la boussole) puis sa puissance (vumètre à droite) puis cliquez sur **Fire**... boum, non ? Et si vous souhaitez vous **déplacer**, vous pouvez toujours faire **Launch** ■

Bataille des Ardennes (Win95)

Éditeur : Mindscape/SSI • Genre : wargame tour par tour • Version démo limitée : un seul scénario • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 17 Mo • Exécutable : ardennes.exe

Si l'interface de ce jeu s'apparente à celle de Steel Panthers III, chaque combat entraîne néanmoins l'apparition d'un menu assez inhabituel. Dans ce jeu, il est en effet possible de cumuler les forces de plusieurs unités pour attaquer une unité ennemie. Cliquez sur les boutons rouges/verts pour soustraire/joindre une unité au combat. Pour les déplacements, vous pouvez également réunir plusieurs unités avec les mêmes modalités mais cette fois, à partir d'un menu situé en bas d'écran ■

Claw (Win95)

Editeur : Monolyth • Genre : plates-formes • Version démo limitée : non multijoueur, quelques niveaux • Version complète : n. c. • Config mini : Pentium 60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 17 Mo • Exécutable : clawdemo.exe

Un jeu de plates-formes très coloré, très SVGA, très sympa ! Bon alors, je pourrais vous parler avec emphase de la vie contemplative du kangourou musqué mais je vais plutôt vous décrire l'interface. Donc, voilà. Utilisez les **touches 1 à 4** pour choisir le type d'**arme**, **Ctrl** pour **frapper**, la barre **espace** pour **sauter**, **Alt** pour utiliser la **dynamite** et les touches curseurs pour vous déplacer... s'il vous reste un doigt de libre, faites en ce que vous voulez (dans les limites du décent) ■

Dark Earth (Win95)

Editeur : Kalisto • Genre : aventure/action • Version démo limitée : univers limité • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 90, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 23 Mo • Exécutable : dkedemo.exe

Enfin une démo jouable de ce super-be jeu made in « Kalisto » ! Tout commence par votre réveil, aux côtés d'une beauté sculpturale. Elle vous parle, vous lui parlez, elle vous parle, vous lui parlez... et, scandale, cela ne dégénère jamais en frénésie sexuelle interdite aux moins de 13 ans ! Pour l'interface ? Et bien, comme elle est expliquée dès le début du jeu, je n'ai rien à en dire (et ça se voit). Remarquez, j'aurais aussi pu vous parler de la vie contemplative du kangourou musqué... ■

700 ch SOUS LE CAPOT DE VOTRE PC !!

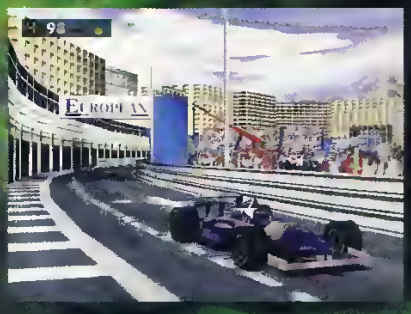
MULTIJOUEUR 2 joueurs sur un écran splitté - jusqu'à 8 joueurs en réseau !

F1 Racing SIMULATION

Le frisson de la compétition : jusqu'à 8 joueurs, météo aléatoire, mécaniciens et commissaires en 3D...

Guide complet des réglages (ingénieur/pilote).

Plusieurs niveaux de jeu : de l'arcade à la simulation totale, avec un mode entraînement.



UNE SIMULATION OFFICIELLE DE LA FIA
CHAMPIONNAT DU MONDE 1996
DÉVELOPPÉ AVEC RENAULT F1

« Le CD-Rom de simulation de pilotage de F1 le plus réaliste jamais conçu » Auto-Hebdo - Juillet 97

« Les accros de la Formule 1 vont littéralement sauter au plafond » Joystick - Septembre 97

WINDOWS CD-ROM PC

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

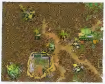
3Dfx

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/mn)

3615 Ubi Soft

Ubi Soft

War Wind 2 (Win95)



Editeur : Mindscape/SSI • Genre : C & C-like • Version démo limitée : une seule mission, pas de sauvegarde • Version complète : octobre • Config mini : Pentium 90, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 45 Mo • Exécutable : ww2demo.exe

Le petit frère du précédent War Wind sortira prochainement mais vous pouvez d'ores et déjà vous entraîner grâce à cette démo jouable. L'interface est plutôt facile puisque, après avoir sélectionné une unité ou un groupe d'unités, le curseur adopte des formes changeantes selon l'objet parcouru : cible pour attaquer, clef pour actionner un véhicule, aimant pour ramasser, etc. Pour le reste, si vous connaissez déjà Warcraft 2 ou Alerte Rouge, vous ne devriez pas être dépaysé. ■

World Football 98 (Win95)

Editeur : Ubi Soft • Genre : jeu de foot • Version démo limitée : un seul match, deux équipes • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 2 Mo • Exécutable : wf.exe

Cette démo ne vous propose que deux équipes : le PSG et la Juventus... et c'est à vous que revient le privilège de défendre les couleurs du PSG (contre le zordinateur). En dehors des flèches de direction, l'interface se réduit à trois touches dont les effets diffèrent selon que le joueur a ou non le ballon en sa possession. **Entrée** pour **tirer/tacler**, **Shift** pour faire une **passe/sélectionner** le joueur le plus près du ballon, et **Espace** pour faire une **passe lobée/accélérer**. Voilà. ■

Hexen II (Win95)

Développeur : Raven/ID Software • Genre : quake-like • Version démo limitée : un niveau • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 24 Mo • Exécutable : h2.exe

Ouch, kekseh... ! Que vous ayez ou non une 3Dfx, vous allez adorer ! Bien d'accord, ceux qui possèdent une 3Dfx vont quand même en [illegible] plus que les autres... mais quand même ! Je vous explique ? Eh bien, vous vous retrouvez au cœur d'un monde médiéval et devez courir de lieu en lieu, pourfendant çà et là quelques monstres, actionnant parfois des leviers et des boutons. Avant tout, paramétrez les touches dans le menu options... pour obtenir la même interface que Quake par exemple. Pour le reste, la touche Tab vous permettra de voir les **caractéristiques** de votre personnage et la touche 2 (à gauche des chiffres) vous fera accéder à la **console**. Tapez **God** et revenez au jeu en appuyant à nouveau sur **2**. Vous êtes maintenant invulnérable ! Mais aviez-vous vraiment besoin de ça ? ■

Interstate'76 (Win95)

Développeur : Activision • Genre : car crash • Version démo limitée : jeu solo, un seul véhicule • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 90, 16 Mo de Ram, CD 2x • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : I76demo.exe

Après installation, ouvrez dans le sous-répertoire C:\Windows\Desktop\I76 et double-cliquez sur I76demo pour lancer le jeu... de nombreuses voitures hostiles (gérées par le PC) vous attendent déjà ! Les touches F1 à F3 vous commutent en vue subjective/extérieure arrière/extérieure face. Tapez **Entrée** pour sélectionner une arme et la **barre espace** pour **tirer** (les touches alphanumériques 1 et 2 peuvent également être utilisées en recours). Utilisez le pavé numérique pour piloter votre voiture. Les quatre touches fléchées vous permettent d'orienter votre regard en vue subjective (vous pourrez alors tirer au revolver) ou d'orienter la caméra en vue extérieure. Tapez **Echap** pour accéder aux options de jeu. Vous savez tout, la fête peut commencer ! ■

Mechwarrior 2 (Dos)

Développeur : Activision • Genre : simulation de Mechs • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : 486DX2/66, 8 Mo, CD • Place sur le disque dur : 22 Mo • Exécutable : mw2demo\setup.exe

Après avoir installé Mechwarrior 2, ne lancez pas le jeu dans l'environnement fenêtré de Windows mais passez par les **COMMANDES MS-DOS**. Tapez alors **CD MW2DEMO** puis faites **SETUP**. Par ailleurs, si vous ne disposez pas d'un driver Vesa spécifique, vous ne pourrez pas lancer le jeu en SVGA. Gardez la tête froide... et jouez en VGA. Accélérez [illegible] en appuyant longuement sur la barre espace, saisissez votre nom puis tapez O, c'est parti ! Les touches à utiliser sont plus proches d'une simulation que d'un doom-like. Chiffres **0 à 9** pour la **vitesse**, **touches fléchées** pour la **direction**, **J** pour utiliser les **turbo-jets**, **T** pour **cibler** un adversaire et barre **espace** pour **tirer**. Voilà les touches les plus utiles, mais il y en a d'autres... que vous aurez à découvrir ! ■

Legacy of Kain (Win95)

Développeur : Crystal Dynamics • Genre : action/aventure • Version démo limitée : univers limité • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : kain

Incarnez enfin un authentique vampire ! Le personnage se **déplace** à l'aide des **touches fléchées**, il **frappe** avec **Alt** et **boit** le sang de ses victimes avec **Ctrl** (ces dernières doivent d'abord être proche du coma). Quant aux portes, elles s'ouvrent à l'aide de contacteurs (à pousser, la plupart du temps). Vous accéderez à quelques menus supplémentaires en utilisant les touches de fonction. ■

A-10 Cuba ! (Win95)

Développeur : Parsoft • Genre : simulation • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : 486DX2/66, 16 Mo, CD • Place sur le disque dur : 24 Mo • Exécutable : A10cuba.exe

Impossible de vous expliquer le fonctionnement de cette simulation en quelques modestes lignes. Ceci dit, ne vous laissez pas impressionner par le tableau de bord surchargé de boutons et cadrans, lisez plutôt l'aide en ligne disponible dans le jeu, vous y trouverez toutes les touches utiles au maniement de cet avion d'attaque au sol. Et pour commencer, essayez seulement de sortir de ce $E#@ de hangar ! ■

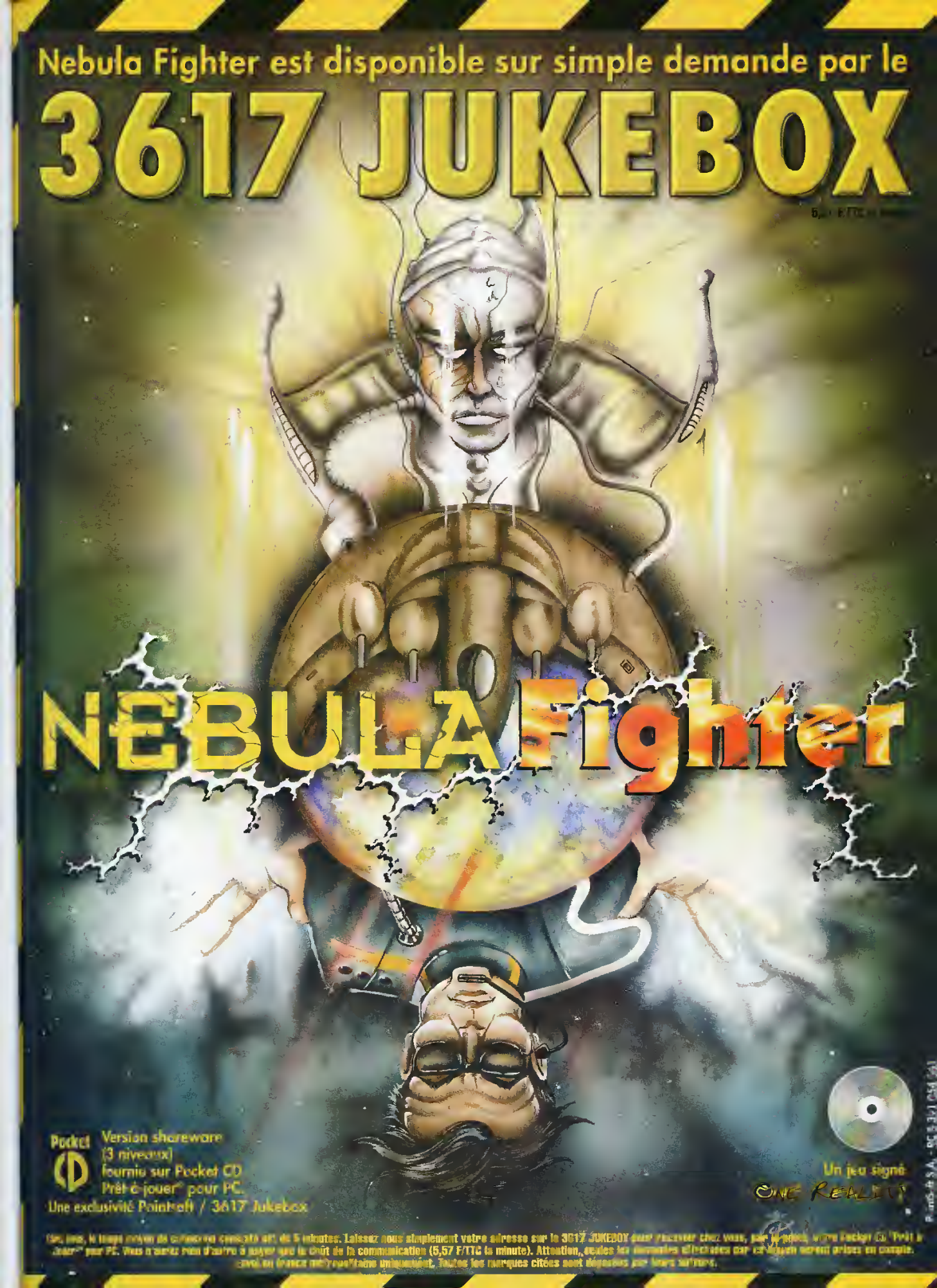
Pitfall (Win95)

Développeur : Kinesoft • Genre : plates-formes • Version démo limitée : un univers, 5 minutes maxi • Version complète : disponible • Config mini : 486DX2/66, 8 Mo, CD • Place sur le disque dur : 7 Mo • Exécutable : Pitstart.exe

Dès l'introduction de cette démo, on reconnaît immédiatement l'univers des *Aventuriers de l'Arche Perdue*... et c'est le bonheur ! Avec son fouet, le personnage principal ressemble d'ailleurs beaucoup à Indiana Jones (en plus loqueteux). Vous le contrôlerez avec les **touches fléchées**, **Q (fouet)**, **W (saut)**, **Espace** (choix de l'**arme** secondaire), **E (utilisation** de cette arme)... voilà, c'est tout ! ■

Nebula Fighter est disponible sur simple demande par le

3617 JUKEBOX



Pocket CD Version shareware (3 niveaux) fournie sur Pocket CD Prêt-à-jouer® pour PC.
Une exclusivité Pointsoft / 3617 Jukebox

Un jeu signé ONE REALITY

Ici, vous, le temps moyen de connexion constaté est de 5 minutes. Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, votre Pocket CD "Prêt à Jouer" pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les commandes effectuées par carte bleue seront prises en compte. Offre en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Pointsoft S.A. - PC 3.5" (CSA 561)

s'ils sentent que
vous avez peur...
vous êtes perdu !

24 SEPTEMBRE

De par son univers envoûtant et d'une incontestable originalité, de ses personnages complexes ne faisant jamais office de faire-valoir des effets-spéciaux, «Mimic» participe au renouveau du film d'horreur américain. Après «Scream» et son tueur au «masque de la mort blanche», la race de Judas mérite d'entrer au panthéon des monstres des années 90.

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

MIMIC

Un Film de
Guillermo Del Toro

Mira Sorvino Jeremy Northam Josh Brolin F. Murray Abraham et Charles S. Dutton

MIRAMAX BAC NRJ

Un pur film de monstres dans la tradition du genre, aux effets spéciaux ultra-sophistiqués. Un conte de fée morbide...
MAD MOVIES

Les effets spéciaux

Ces monstres qui nous ressemblent. Les créatures et les effets spéciaux de «Mimic» ont été confiés à ce qui se fait de mieux dans l'industrie cinématographique nord-américaine. La conception graphique, la mise au point et la fabrication des «Mimics» ont demandé plus de deux années d'efforts. Le désir de Guillermo Del Toro était d'associer les systèmes génétiques de plusieurs espèce dans des créatures à la «beauté humaine, fascinante et terrifiante tour à tour»...

Les talents de Ty Ruben Ellington («Jurassic Park», «La Guerre des Étoiles»...), de Rick Lazzarini et son «Creature Shop»(«Alien3»...), de Rob Bottin («Total Recall», «Mission Impossible», «Seven») de Gordon Smith («Elvis», «Nixon») ainsi que de 80 artisans ont été mobilisés pour «mettre au monde» les «mimics» et leurs nombreux avatars.

Rob Bottin, spécialement, rejoint l'équipe pour peaufiner la conception graphique et renforcer l'élégance naturelle et la puissance de ces monstres qui nous imitent pour mieux nous détruire.

Animatronique, infographie, moulages, robotique donnent dans «Mimic» le meilleur, ou plutôt leur pire: personne n'aimerait se retrouver «face à mandibule» avec ces horreurs.

Notre monde et leur monde...

Les décors de «Mimic» sont dus au talent de Carol Spier, chef décoratrice collaboratrice de David Cronenberg. L'esprit du «maître» flotte sur le monde souterrain «viscéral» des Mimics, comme dans le monde chaotique et malsain de la ville.

Carol Spier a fait réaliser à Toronto des décors géants : un égout et une station de métro, la galerie commerciale. Elle a réussi à rendre réellement malsains, inhumains des endroits familiers.

Mis en lumière par le chef opérateur dennis Dan Lausten, ces décors deviennent encore plus inquiétants et réels.

«Dan a utilisé peu de lumière, explique Carol Spier, laissant des zones entières dans l'ombre. Il a sculpté l'espace, figuré l'atmosphère et travaillé la profondeur de champ, réalisant ainsi un mariage très harmonieux entre décor et photo». Très harmonieux peut-être. Très effrayant certainement.

Le remède peut parfois être plus destructeur que le mal. Telle est l'expérience que va vivre un groupe de chercheurs, chargé d'enrayer un virus mutant en péril la vie des enfants de New-York. Le Dr Susan Tyler (Mira Sorvino) découvre qu'en modifiant l'ADN des cafards propagateurs de l'épidémie, elle peut créer une génération de clones détruisant leurs congénères. Introduite dans le biosystème de New-York, les insectes, appelés «la race de Judas» («Judas Breed») vient à bout de l'épidémie. Mais, comme la science fiction nous l'a souvent enseigné, il ne faut pas jouer avec les lois de la nature. Trois ans plus tard, le remède a donné vie à une espèce mutante. Après avoir évolué dans les sous-sols de la ville, les égouts, catacombes et tunnels de métro, les cafards, qui atteignent la taille d'un homme, sont prêts à vivre à la surface. L'espèce de Judas, surpuissante dans le règne animal doit néanmoins être parée aux attaques du plus dangereux des prédateurs : l'homme. Pour cela, la nature l'a dotée d'un système de camouflage naturel : le mimétisme.

Pour évoluer incognito, la race de Judas va donc mimer la silhouette humaine. Ses immenses ailes repliées semblables à un manteau et un masque naturel contrefaisant un visage. Ici débute l'accès à notre monde.

New-York devient le territoire de chasse de la race de Judas, son immense garde-manger. Les mimétes tirent profit de l'obscurité, des ruelles sombres et des couloirs de métro déserts, où, simple silhouette, ils se confondent avec le passant anonyme.

3615 BAC FILMS* Rubrique MIMIC

jouez et gagnez les objets de «MIMIC»

MIRAMAX BAC

le teignard

Grosse flemme, ce mois-ci. Alors j'ai fait un courrier plus petit, plus sympa, plus convivial quoi ! Dans la foulée, j'étais même disposé à être gentil... et puis il a fallu qu'un affreux vienne me brisoter les sboubs avec sa péteuse arrogance ! Dommage.

Question/réponse

Salut Teignard !
Pour la première fois depuis sept ans, j'allume mon PC non pas pour jouer... mais pour t'écrire ! Alors, pour faire preuve d'originalité, je devrais faire l'éloge de votre magazine mais ce ne sera pas le cas (même si j'en pense le plus grand bien). Mais, trêve de bla-bla, passons aux questions.
- Pourquoi Middam et son génial Kid Paddle ont-ils disparus il y a déjà plus d'un an ?
- Pourquoi n'instaureriez-vous pas un Club Gen4, avec un système de cadeaux, de prix réduits sur les jeux, etc. ?
- J'ai récemment acheté FIFA 96. Je voudrais savoir s'il existe un patch de mise à jour pour ce jeu. De même pour Ultimate Soccer Manager.
Je me pose également un certain nombre de questions existentielles auxquelles je n'ai pas encore trouvé de réponse. Pourquoi, cher Teignard, es-tu chauve ? Pourquoi n'as tu pas encore été viré de Gen4 ? Et pourquoi es-tu toujours désagréable ?
Fishman.

Yooo !

Allons vite à l'essentiel. Je n'aime pas les séries de questions, tu le savais déjà, alors voilà mes réponses :
- un dramatique accident de voiture .. Middam roulait sur une nationale, Kid Paddle était à l'arrière sans ceinture et... et... argh, ce fut horrible ! (Je déconne...)
- aut, c'est vrai, pourquoi ne pas faire comme le Journal de Mickey ? Le lecteur paye plein pot à l'adhésion et après il reçoit des tas de petites conneries à deux balles genre porte-clefs, autocollants, etc. Bref, l'arnaque absolue !
- comme FIFA 97 est sorti, il n'y aucun patch à espérer pour la version précédente. Pour Ultimate Soccer Manager, je ne sais pas... et à la limite, je m'en contrebats furieusement l'interface sboubienne.
Et maintenant, tes questions existentielles :
- d'après d'éminents spécialistes, ma calvitie provient d'une surabondance d'hormones mââles mais, en contrepartie, j'ai une grosse et même une très grasse .. vaix ;
- j'ai un stock impressionnant de dossiers et de photos compromettantes qui me prémunissent contre ce genre de risque ;
- parce que je ne sais rien faire d'autre.
Allez, s'lut !

Pretentius Vulgaris

Cher Teignard,
je n'ai qu'une chose à dire mais elle est d'une importance capitale pour ceux que je sens déjà en perdition de goût (comme toi, peut-être). Alors voilà : à ceux qui se demandent si l'achat de POD est justifié, je leur dit NON. Ils le regretteraient. Décors splendides ? Regardez vous-mêmes les photos, de vagues amoncellements de structures soi-disant 3D et des couleurs à faire vomir ! Intéressant ? Ennuyeux à mourir ! Euh .. novateur ? Ah ah ah, laissez-moi rire ! Fluide ? Un diaporama est plus rapide ! Même sur une bécane puissante, c'est l'horreur ! Alors achetez plutôt Moto Racer. C'est beau, fluide, intéressant, jouable... et en plus, la moto, c'est quand même mieux que la voiture, non ?
Alors, toujours pas convaincus, messieurs ?
John Bongoût.

À Mikaël,
non, je n'ai pas la soluce de Police Quest 5wat alors arrête de me harceler où je crie !

À tous,
le mode escarmouche est parfaitement accessible dans Dungeon Keeper, il suffit de lancer Keeper95.exe -1player. Modifiez les propriétés de l'exécutable sous Windows 95 pour éviter de refaire à chaque fois la manip'.

À tous,
Papy Zôth n'est pas un personnage fictif mais un vrai lecteur «pseudonymé». S'il ne nous envoie plus de texte, on ne va quand même pas le forcer !

Cher Teignard,
c'est encore John Bongoût qui désire une explication à propos de la soi-disant supériorité de Duke par rapport à Quake (que son nom soit sanctifié) ! Oui toi, Teignard, qui ose répondre aux défenseurs de Quake sur un ton arrogant, ironique et même vicieux... sache que tu as très mauvais goût !
En tous points, Quake est supérieur à duke (qui ne mérite même pas une majuscule). Que ces idiots de dukeurs (qui ne sont pas fous mais définitivement largués de la coiffe) regardent un peu plus Quake et qu'ils apprennent le Bon Goût !
Que cela soit écrit et accompli.
John Bongoût.

Grumph,

tu sais, il était totalement inutile de me donner du «Cher Teignard», il est trop tard. Avec tes appels insistants au «bon goût», tu m'as énervé comme jamais aucun lecteur n'était parvenu à le faire. Je vais donc devoir me montrer particulièrement méchant, mais n'y vois rien de personnel .. un autre que toi aurait pu faire l'affaire. Car vois-tu, le «bon goût», c'est quand même un truc de petit péteux vomitif qui espère, en utilisant le mot magique, masquer son insondable ignarance tout en se mettant en valeur : après tout, lui sait ce qu'est le bon goût ! Alors parfois, cela peut encore faire illusion mais là c'est tellement flagrant que tu en deviens pathétique. Car non seulement tu ne connais pas les jeux dont tu parles (POD avec une carte 3Dfx

z[o]ne

des extensions pour vos meilleurs jeux

La **première** gamme d'add-ons entièrement consacrée aux **meilleurs** jeux.

- D! ZONE™ pour Duke™
- HI ZONE™ pour Hexen™
- W! ZONE™ pour Warcraft II™
- D! ZONE™ Gold pour Doom™ & Doom II™
- Duke Xtreme™ pour Duke Nukem 3D™
- Scenery HONG KONG pour Microsoft® Flight Simulator™
- Scenery Canada pour Microsoft® Flight Simulator™
- Scenery Madrid pour Microsoft® Flight Simulator™

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

PC CD

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

WIZARD Works

est très exactement l'inverse de ce que tu décris) mais tu ne sais même pas ce qu'est Le Jeu ! En effet, jamais un joueur ne parle de bon goût, il parle de plaisir ludique, c'est tout. Tu es donc un faux joueur qui souhaites la ramener en donnant dans le péremptoire et le définitif... alors que rien, et surtout pas ta faible connaissance du domaine, ne t'y autorise Si je n'étais pas incroyablement tolérant, je te sommerais de trouver un autre bac à sable où tu trouveras peut-être un public pour écouter tes inepties... mais, au fond, je suis trop gentil. Je te demande donc poliment de ne plus jamais recommencer. Merci.
Allez, bye, et sans rancune.

Encore eux !

Salut teenyard,
avant tout, merci pour avoir publié notre précédente lettre dans le numéro d'octobre 96. Nous ne t'écrivons pas cette fois pour critiquer votre nouvelle maquette mais pour parler de la situation micro-ludique actuelle, beaucoup trop figée, certains éditeurs se bornant à sortir des doom-like sans souci d'originalité. Alors, tu vas nous répondre, Teñardo, que tu n'y es pour rien, ce qui est un peu vrai. Vous pourriez néanmoins noter les nouvelles productioos en tenant compte de l'aspect actuel du marché plutôt qu'en tentant de conserver une naïve impartialité. Ainsi, accorder quatre étoiles à Blood alors qu'il n'apporte strictement rien de neuf, c'est trop ! Une bombe, à la rigueur une étoile, aurait été plus représentative du ras-le-bol que beaucoup de joueurs doivent ressentir, d'autant que la réalisation du jeu en question, tout en étant correcte, n'a rien d'exceptionnelle... Bien sûr, nous allions soulever une tempête de protestations mais le temps est venu de se mobiliser contre l'avancée des Duke 3D 8, des Doom 21 et des Hexen 17. À cela il faut ajouter, quoi qu'en disent les inconditionnels de C&C (dont Nicolas), que la même saturation du joueur est à craindre avec les Dune 2-like qui, même s'ils proposent un concept de jeu un peu plus élaboré, sont tous construits sur le même modèle. En regardant le monde qui nous entoure, nous nous sommes d'ailleurs aperçus que cette profusion de produits sans originalité dépasse largement le cadre micro-ludique : les boys band, les mauvaises berbes et les caniches nains ne sont que des exemples parmi d'autres...
Pour en revenir aux jeux de stratégie en temps réel, le six étoiles décerné à Alerte Rouge me paraît injustifié, les innovations proposées étant assez sommaires (Note de Nicolas : je me vois dans l'obligation de lui arracher la tête... quelques instants, S.V.P).

Je suis un bidouilleur extra, rien ne me résiste !
Ouais, rien sauf les femmes, les équations du second degré... et la modestie.

Serait-il possible d'agrandir la partie courrier d'une ou deux pages ?
Mais bien sûr, et pourquoi pas un hors-série « courrier », pendant que tu y es !

Je rêve, depuis que j'ai mon PC, de fabriquer un virus...
Nos lecteurs ont des passions qui les honorent !

Après avoir tué tout le monde, je ne sais pas où aller.
Au-delà d'un million de morts, tu peux essayer l'Argentine...

Il n'y pas de fifille dans l'équipe de Gen4, vous leur faites quoi ?
Ben rien... mais quand on leur parle de connexion, elles prennent peur !

Que serait un monde sans Génération 4 ?
Un peu comme un monde sans dentifrice tri-fluoré double action. Inimaginable !

Avec ou sans tête, je maintiens qu'un cinq étoiles aurait suffi. De même, nous pensons que Duke Nukem 3D et Spycraft ont été surnotés, le premier n'étant qu'un doom-like un peu plus original que les autres et le second étant loin d'être exempt de reproches. Tu auras compris, Teniardus, que je suis plutôt critique vis-à-vis des jeux auxquels vous attribuez six étoiles à l'exception d'un seul, le plus original, le mieux réalisé, le plus jouable et le plus fun : Dungeon Keeper, qui aurait dû être le premier six étoiles de Gen4 (Note de Nicolas : le second), ne serait-ce que parce qu'il est aussi bon en solo qu'en réseau. Nicolas aimerait d'ailleurs qu'il soit classé dans un nouveau top : « Top jeux de stratégie en 3D isométrique où on joue les méchants et réalisé par Peter Molyneux » (il espère sournoisement qu'Alerte Rouge retrouvera ainsi la première place du Top Stratégie). Pour finir, les questions suivantes te permettront de justifier ton salaire :
1. Nicolas, qui a de la suite dans les idées, voudrait savoir si C & C 2 sortira comme prévu à la fin de l'année.
2. Dites, au fait, quand sortira (*rires*) le très prometteur (*rires*) Heart of Darkness (*rires*) ?
3. Le K6 d'AMD semble proposer un rapport qualité/prix intéressant. Pose-t-il des problèmes de compatibilité ?
Comme nous avons autant de difficultés à trouver une conclusion que toi à être méchant, salut Teignard.
Lois et Nicolas.

Salut, les p'tits gars !

Vous m'êtes sympathiques, tous les deux. Vous exprimez « talentueusement » ce que je pense intrinsèquement en moi-même personnellement et, en plus, vous commettez des lettres à rallonge. Or, comme je suis d'un naturel feignant, cela me permet d'avoir moins à écrire pour ciseler avec brio ces quelques pages de courrier. Non, vraiment, vous m'êtes très sympathiques ! Les problématiques sont posées avec force, les réponses assénées avec puissance, les questions s'envolent vers les sommets... bref, vous m'impressionnez. En fait, seuls vos quelques reproches me font revenir sur cette bonne impression d'ensemble. D'autant que vos critiques ne sont pas fondées. Tenez, cette histoire de Blood... vous avez raison, il n'apporte rien au genre... mais avons-nous le droit de fusiller un jeu très honorable simplement pour faire un exemple ? Il a déjà deux étoiles de moins que Duke Nukem 3D pour son petit côté « repompe » et cela ne vous suffit pas ? Mais vous êtes encore plus méchants que moi, les grumeaux ! Les nouveaux concepts de jeu, il y en a un par an, tout au plus, alors s'il ne fallait célébrer que les jeux 100 % novateurs et sanctionner les autres, nous ferions la plupart du temps un unique gros test (à 6 étoiles) et 50 tests express (à 1 étoile) ! Testeurs, nous nous devons d'analyser les similitudes mais également les différences entre titres, or il est rare qu'un jeu, même très inspiré d'un autre, soit dénué de quelques variations autour du même thème. À nous de voir ensuite si ces variations apportent ou non quelque chose au genre... et de noter le jeu en conséquence. Bon, ceci dit, je vous pardonne volontiers vos égarements extrémistes car, comme je vous l'ai dis, vous m'êtes sympathiques... en tout cas assez pour que je prenne la peine de répondre à vos questions. Alors, voilà.
1. Westwood sortira d'abord une seconde extension pour Alerte Rouge intitulée L'après-guerre (Aftermath). Quant à C&C 2 (Tiberian Sun), il devrait sortir en début d'année prochaine... mais tout cela reste très théorique.
2. Et bien ne riez plus ! Heart of Darkness, édité par Virgin, devrait effectivement sortir au début de l'année prochaine ! (*rires*)
3. Non, aucun problème de compatibilité n'a été décelé à ce jour avec le K6.
Allez, salut les siamois, et à la prochaine !

BIENVENUE DANS LA 4EME DIMENSION SONORE

DEVENIR LE POUVOIR D'ENTRER DANS LA 4ème DIMENSION
CELA VOUS SEMBLE IMPOSSIBLE, IRRÉEL ?
AVEC LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CARTES MAXI SOUND 64,
VOUS COMPRENDREZ QUE TOUT PEUT ARRIVER...
DANS LA 4ème DIMENSION SONORE.

Transportez-vous dans une autre dimension, une dimension faite de son. Réel, étonnant, et ... sur 4 enceintes.

Savourez le son stéréo, grâce aux ... instruments stockés en ROM ... et obtenez le réalisme à nul autre pareil. Plongez au cœur de vos jeux, là où les limites ... sont...

Optimisez toute action de temps et agissez en direct sur l'ambiance de vos jeux préférés, sans les ralentir. Les cartes MAXI-Sound 64 n'utilisent pas de temps CPU.

Laissez libre cours à votre créativité musicale ... Vivez du studio ... Direct-to-Disk.

Avec la nouvelle technologie MAXI Sound 64, vous ... avec aplomb, entendre l'ennemi arriver ... au dessus de vous...

Tout peut arriver dans la 4ème dimension sonore !

790 F ttc

1290 F ttc

MAXI SOUND™64 PLUS DE 20 RECOMPENSES
AWARD WINNER

● MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2

Carte sonore wavetable 64 voies hardware ... de vrais instruments stockés en RAM ... Direct-to-Disk ... pistes. ... positionnable, surround, ... réel sur 4 enceintes. En option ... S/PDIF. Livrée avec Quartz ...

● MAXI SOUND 64 ...

... Livrée avec ... de tout niveau.

Cartes sons ... nouvelle génération 100% compatibles avec tous les standards : DirectSound™ 3D hardware accelerable, GM™/GS™, MPU-401™, DLS™, Intel™, AMD™, Cyrix™...

* uniquement MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2.

FRANCE GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex http //www.guillemot.com
Tel. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 Tel. (revendeurs) 02 99 08 90 88 Fax 02 99 08 94 17
SUISSE LOGICOSOFTWARE - Tel. 021 / 613 03 03 Fax 021 / 616 53 17
BENELUX GUILLEMOT INTERNATIONAL Tél 02 735 23 63 Fax 02 735 31 69

Je désire recevoir une documentation sur MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D ☐
MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2 ☐ Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

NOM ..... PRENOM .....
SOCIETE .....
ADRESSE .....
CP ..... VILLE ..... TÉL .....

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans preavis et peuvent varier selon les pays. MAXI SOUND 64 est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Quartz Audio Master S.E. est une marque déposée de CANAM COMPUTERS. Photos non contractuelles. Prix publics pour information.

BREVES

• Fondé en 1987, la société anglaise **Krisalis** a fêté début septembre ses 10 ans de carrière ludique. Spécialiste des jeux de foot (Manchester United, Soccer Kid) et d'adaptations console, cette équipe de développement travaille actuellement sur la conversion PlayStation de **Theme Hospital**.

• Les éducatifs aussi ont leurs classiques et la sortie d'**Adibou 2** (Cocktel/Sierra), destiné aux enfants âgés de 4 à 7 ans, devrait ravir les jeunes parents équipés d'un PC ou d'un Mac. Idem pour la sortie d'ADI 4.0 (français & math niveau CM2) tenant sur pas moins de trois CD-Rom !

• Un de nos lecteurs a résolu tous les bugs rencontrés dans **Batailles du Pacifique** (SSI), et cela en une seule manip' ! Il suffit d'aller dans le menu «Paramètres régionaux» de Windows 95, puis de sélectionner «Anglais (États-Unis)» pour que tout fonctionne merveilleusement. Merci pour l'info, ami lecteur !

• **Eidos** a récemment acquis les droits de distribution des prochains jeux **Looking Glass**. Le premier titre a sortir sous leur tutelle sera **Flight Unlimited II**, suivi du jeu de rôle en 3D temps réel ! **Dark Project** (dont le chef de projet, Warren Spector, s'est barré chez iON Storm).

• Malgré de gros titres et une réussite certaine en Europe et en Asie, la filiale de **Viacom** pourrait très bientôt être engloutie par un autre éditeur. Actuellement, des rumeurs font état de compagnies comme Electronic Arts, GT Interactive, Sega ou Spectrum Holobyte, qui étudieraient la chose. Pour nous autres joueurs, l'essentiel c'est que des titres comme **Blade Runner** ne prennent pas de retard a cause de ces histoires de gros sous ! ●

Un bon film est-il un

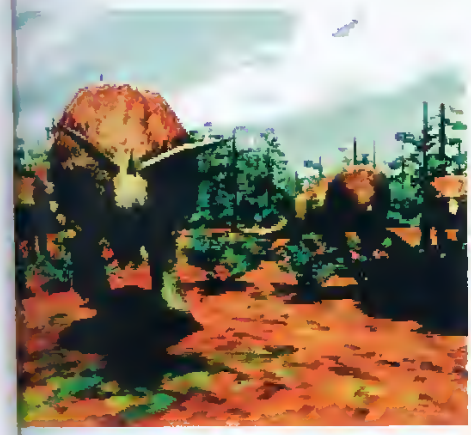
Pas souvent hélas ! Depuis les premiers jeux vidéo, l'utilisation de licences de films a été sujette à une lutte sans merci parmi les éditeurs. Pourtant jusqu'ici, les jeux PC issus de ces licences sont rarement devenus des hits. Cela pourrait enfin changer avec les prochains Blade Runner, Alien 4, Trepasser ou X-Files.

Jusqu'ici en effet, la majorité des éditeurs de jeux qui adaptaient un film à succès sur PC, se contentait d'utiliser un nom ronflant et médiatique, pour attirer les joueurs un peu naïfs, vers des softs que l'on pouvait qualifier assez souvent de minables et au mieux de moyens. Avec l'émergence du PC comme machine de jeu, nous nous étions quelques peu résignés à voir fleurir de superbes séquences en images de synthèse, mettant en scène les stars de ces films, avec derrière un ersatz de jeu. Malheureusement, ce sont les joueurs qui se faisaient piéger, le plus souvent des novices (ou leurs parents). À 300 ou 400 F pièce, il y avait de quoi vous écœurer ! Depuis quelques temps cependant, le processus d'élaboration d'un jeu à partir d'un film semble suivre un cheminement nettement plus intelligent, avec comme priorité le plaisir de jeu et non plus «la couleur de l'argent», autrement dit l'arnaque. Ainsi, Kalisto travaille sur un jeu d'action/aventure en 3D basé sur le film *Le Cinquième Élément* de Luc Besson. Microprose possède la licence d'un des prochains gros films de SF, *Starship Troopers*. Et Men in Black arrive bientôt sur nos petits écrans... Les exemples se multiplient, mais avec cette fois de vrais jeux, qui n'utilisent le film que pour l'ambiance, les personnages et l'univers. En outre, les liens entre compagnies de cinéma et jeux vidéo ne cessent de se resserrer, sans parler des filiales interactives comme la Fox, la MGM, Dreamworks, Canal +, etc.

Une collaboration étroite !

La Fox Interactive par exemple travaille activement sur The X-Files, the Game, qui sera basé sur les deux agents du F.B.I les plus célèbres de la galaxie, avec des scènes tournées exclusivement pour le jeu. De même, Dreamworks Interactive utilise la licence *The Lost World* (Jurassic Park 2) pour Trepasser, un jeu d'action/aventure qui promet beaucoup. Non content d'avoir accès à de nombreuses données originales des films et d'utiliser un scénario plongeant le joueur en plein «site B», l'équipe a développé un moteur

bon jeu ?



3D d'exception. Le but de ce dernier est d'offrir au joueur une totale liberté d'action, dans un environnement en 3D qui reste le plus beau qu'il m'ait été donné de voir dernièrement

Un phénomène relativement nouveau vient des développements «simultanés». L'objectif avoué est alors de sortir le jeu vidéo en même temps que le film, les développeurs profitant alors du tournage pour engranger des éléments indispensables. Cela permet surtout aux softs de bénéficier (voire de s'intégrer à) des campagnes de promotion monstrueuses (spot TV, clips, affichages, etc.) mises en place pour la sortie des films. Parmi les meilleurs exemples, toujours chez la Fox Interactive, *Alien Ressurection* (Alien 4 quoi !) sera l'objet d'un jeu PC, l'équipe de développeurs ayant régulièrement été sur le tournage du film pour s'imprégner de l'ambiance et rester fidèle au modèle. Il est à souhaiter que ces efforts soient couronnés de succès. Le plus bel exemple du genre pourrait bien être Blade Runner de Westwood Studios, développé en très étroite collaboration avec les responsables du film, pour garder l'âme de ce chef d'œuvre et ne dénaturer en rien sa personnalité.

Didier Latil

STAR WARS™

JEDI KNIGHT™

DARK FORCES™ II

8 MULTIJOUEUR

BIENTÔT DISPONIBLE

Pour la première fois devenez
Chevalier Jedi et maniez
le légendaire sabre laser.
De nombreux combats vous
attendent au cours de 21 niveaux
entièrement en 3D et infestés
d'ennemis.
Vous devrez affronter Jerec, Boba
Fett, Rossk, Gorc, et d'autres
assassins issus des profondeurs
de la galaxie et dont l'unique
objectif est de vous anéantir.
La tâche est loin d'être facile,
serez-vous à la hauteur ?
WINDOWS
CD-ROM PC
http://www.lucasart.com
Ubi Soft
LUCAS
Arts

BRÈVES

• Ça va et ça vient chez **3D Realms**. Après avoir vu ses troupes se disperser aux quatre coins des États-Unis, cette société tente de resserrer les rangs autour de **Duke Nukem Forever** en débauchant deux membres de Raven Software : un infographiste (Hexen II) et un programmeur (MageSlayer). Ils ont également sélectionné un nouveau designer de niveau pour Prey parmi une centaine de candidatures !

• Ce sera finalement **Mindscape** qui distribuera durant les trois années à venir les titres développés par **Red Storm** (dont Politika), la compagnie créée par le romancier **Tom Clancy**

• **Virus 2000**, le prochain jeu de David Braben sera distribué par Grolier Interactive et présenté pour la première fois à l'ECTS de mi-septembre

• **Fallout**, le jeu de rôle d'**Interplay**, devrait finalement sortir fin septembre Test le mois prochain. ●

Des gladiateurs sur terre battue

Mais qu'est ce qui se passe ? Après des années de frustration à ne pas pouvoir se mettre sous la dent la moindre simulation de tennis digne de ce nom, voilà que deux titres très prometteurs sont annoncés coup sur coup pour novembre. Le premier, développé par Blue Byte, est axé Internet, le second est l'objet de cette news. Développé par **Smart Dog** (une équipe anglaise) et distribué par **Ubi Soft**, **Tennis Arena** (car tel est son nom) nécessite un P133 équipé d'une carte 3D pour tourner. Rien que ça. Heureusement le jeu s'avère prometteur. Ce dernier propose 10 joueurs arborant des tenues à faire passer Agassi pour un vieil endimanché, ainsi que des décors pour le moins inhabituels. Wimbledon cède ainsi la place au Grand Canyon, Roland Garros au Colisée, et ainsi de suite. Ce titre n'en reste pas moins une véritable simu de tennis, dont il respecte à la lettre les règles. Prévu pour début novembre, ce titre proposera bien sûr maintes options multijoueur. Quant aux anim', elles reproduisent à merveille les petites manies des joueurs ■

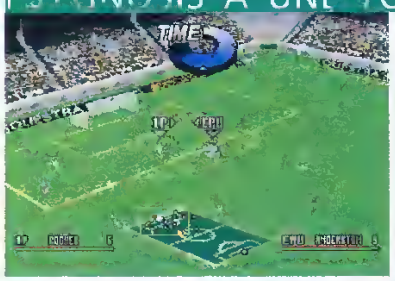
Le vent en poupe

Il y a du neuf sur la planète Yavaun. Testé dans le n°93, Warwind s'offre le luxe d'une suite. Toujours présentes à l'appel, les quatre races du premier épisode se sont regroupées en deux factions suite au débarquement en force de ces parasites intersidéraux que sont les humains. D'un côté on trouve les Tha'Roon et les Obblinox, de l'autre les Shama'Li et les Eaggra, et au milieu les Marines accompagnés d'une poignée de scientifiques. Visuellement plus sympa que son prédécesseur, **Warwind 2** *mise toujours sur des unités évolutives (chacune possédant des caractéristiques propres et un inventaire) ainsi qu'un background touffu. Quatre campagnes composées de près de 50 scénarios seront proposées, le jeu sortant début novembre chez* **Mindscape** ■

Trop de Granny ?

Quelle qu'en soit la raison, Granny n'est pas une grand-mère ordinaire. Elle danse comme John Travolta ; elle a la même coiffure que Garth dans Wayne's World, bref elle assure. En revanche, il lui manque une case, c'est incontestable. Elle passe ses journées à poursuivre un lapin maléfique et sa perception de la réalité est... comment dire... déformée. La géométrie des lieux visités par exemple est un peu spéciale. Les actions à accomplir dans ce jeu d'aventure israélien totalement loufoque s'en ressentent forcément. Doté d'une interface «point & click» pour le moins originale, de cinq heures de musique (allant de la techno au blues !) et de graphismes SVGA attractifs, **Dementia** *risque d'en surprendre plus d'un fin septembre !* ■

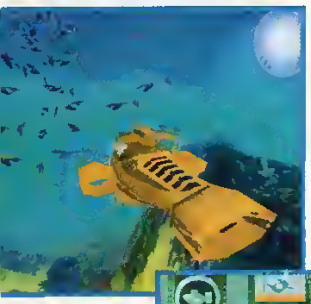
PSYGNOSIS À UNE TOUCHE



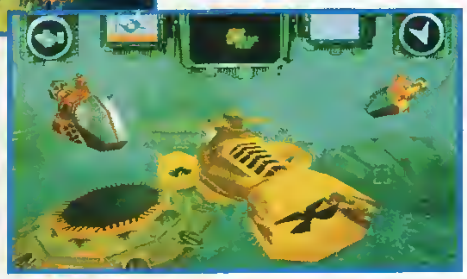
Du foot, toujours du foot, encore du foot. D'ici la Coupe du Monde vous allez en manger du ballon ! Alors que sa suite, signée Shen (une jeune équipe de développement française), s'apprête à sortir sur PlayStation, Adidas Power Soccer **est adapté sur nos PC par les bons soins de** Psygnosis. **Franchement orienté arcade, ce titre doit son originalité aux coups spéciaux spectaculaires qu'il est possible de réaliser à l'aide de combinaisons de touches. 3D oblige, les vues sont innombrables et les zooms omniprésents. Début de la rencontre : fin octobre.** ■

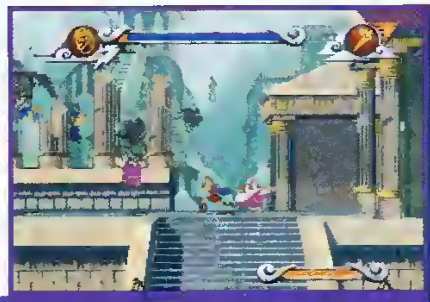
Jusqu'ici tout va bien...
... la MAXI Gamer 3D n'a pas fini de vous souffler !
3Dfx Interactive
Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.
Sa technologie 3Dfx Interactive vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...
Et pour des sensations encore plus fortes,
cette carte livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !
MAXi Gamer 3D
pod
1190 Fttc avec POD
1090 Fttc sans POD
GEN 4
http://www.guillemot.com
NOM
SOCIETE
ADRESSE
CP
VILLE
TEL

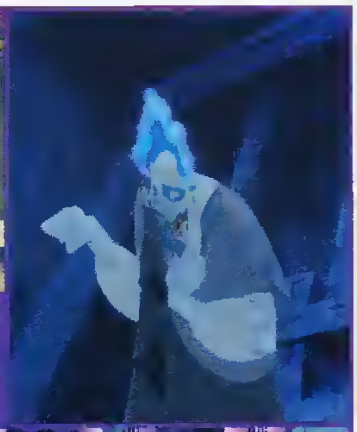
Ubi se la coule douce



Présenté à deux reprises en news comme étant un titre distribué par Virgin, **Sub Culture** *sera finalement commercialisé en France via* **Ubi Soft**. *Développé par Criterion Studios, ce jeu d'exploration/gestion aquatique tire parti des capacités de plusieurs cartes accélératrices 3D dont la 3Dfx, la PowerVR et la Rendition Vérité. Il fonctionne également sans carte si vous sacrifiez le mode SVGA ou disposez au minimum d'un Pentium 166. Une véritable société sous-marine en état de guerre vous attend dans Sub Culture. Quatre races y entretiennent des relations conflictuelles ou commerciales, tout en subissant parfois les coups du sort provoqués par ces créatures gigantesques qui frayent en surface. Disponible fin octobre.*







Tonnerre de Zeus !

Le dernier **Disney**, dont la sortie en salle est prévue pour la fin novembre, sera précédé au début du même mois du jeu de plates-formes. Rien de surprenant à cela, puisque depuis quelques années déjà chaque long-métrage Disney est accompagné de son fidèle jeu de plates-formes. **Hercules** n'échappe pas à la règle. Ce dont personne ne se plaindra d'ailleurs car ce dernier est plutôt réussi. Alternant les séquences 2D et 3D, il suit le scénario du dessin animé tout en apportant pas mal de nouveautés au genre. Lors des séquences 2D par exemple, il est possible de se déplacer «en profondeur» dans le décor pour découvrir des passages secrets ou simplement suivre le chemin menant aux boss de fin de niveau. Innombrables, ces derniers bénéficient également d'une animation de toute beauté (Cf. l'hydre). Doté d'une réalisation exemplaire, ce jeu de plates-formes devrait ravir les amateurs du genre par sa difficulté et la profusion de ses passages secrets.

BREVES

• Pour ne pas faire double emploi avec le Forsaken de Probe/Acclaim, le Forsaken de Cinematix Studios/**Eidos** répondra désormais au nom de **Revenant**. Ce jeu de rôle à la Diablo vous avait été présenté en news dans le dernier numéro.

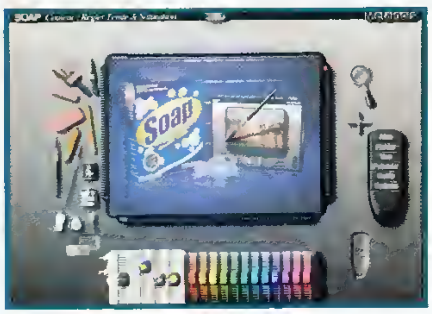
• **Microsoft** et **Apple** resserrent leurs liens, la société de Bill Gates investissant la somme de 150 millions de dollars dans Apple Computer (achat d'actions).

• **350 Mhz**, telle est la vitesse du Power Macintosh 9600, plus rapide que n'importe lequel des Pentium II.

• **L'Onde de Choc** se propagera le 11 octobre de 19h à 8h du mat' à l'Hippodrome de Vincennes. Cet événement proposé par Premium, sera consacré à la «culture Techno». Et le jeu vidéo en fait partie, un espace lui étant dédié !

• **Hellfire** sera le premier add on développé pour **Diablo** par... **Sierra** ! Blizzard s'est contenté de donner à l'éditeur les codes, cet add-on officiel étant prévu pour novembre.

Le M. Propre de la retouche



Contrairement à Goo, du même éditeur, **Soap** *est bien plus qu'un gadget et il constitue une grande réussite dans le domaine des logiciels graphiques grand public destinés à éveiller les débutants à la création. Pour moins de 350 F et au travers d'une interface alliant une esthétique remarquable à une fonctionnalité excellente, il vous permettra de corriger vos photos en jouant principalement sur la colorimétrie et les tonalités. Sans avoir aucune notion de retouche photo, vous vous surprendrez à embellir vos images en un minimum d'efforts. Voilà un des rares programmes du genre à proposer une parfaite symbiose entre le ludique et le créatif. Si vous cherchez un premier contact avec la retouche, Soap est fait pour vous.*

Développé par Empire Interactive, The Golf Pro **propose un nouveau système de jeu : le MouseDrive. Version apparemment améliorée du MouseSwing de SimGolf (Maxis), ce système très intuitif permet au joueur de maîtriser la plupart des effets d'un simple coup de poignet. Seulement deux parcours seront proposés, mais la participation de Gary Player, tant au niveau des animations que des commentaires digitalisés, assure à cette simulation (entièrement en 3D) un cachet d'authenticité. Disponible courant novembre.**

MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement

Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2M compatible actuelle par vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 3D images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec 20 démos de jeux et trois titres 3D exceptionnels : dont Ultimate Race Pro pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus connu et du marché ! Exigez Matrox m3D !

Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SGRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : plaquage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, Fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade HDM pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium 133
- Contrôleur 3D Power VR2

Editeurs - jeux 3D :

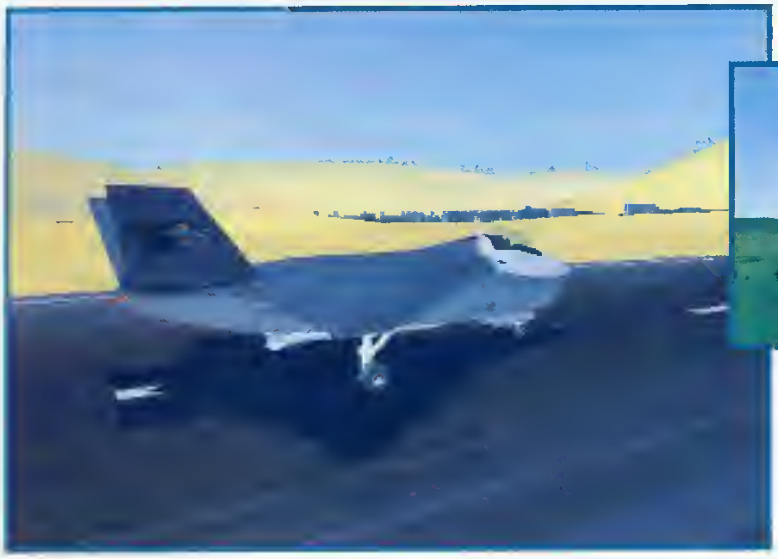
Titres à paraître :

matrox

http://www.matrox.com/mga

250

Matrox France S.A.R.L. 2 rue de la Couture, Silic 285, 94528 Rungis Cedex Tél. : 01 45 60 62 62 Fax : 01 46 86 92 75 3615 S.E. 1 45 60 62 62, COMPUSERVE: GO MJTEC, GO MATROX
Au Québec, appelez (514) 685-2030



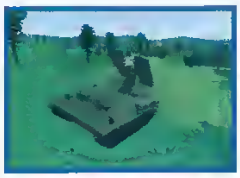
Alors qu'on attend tous des simulateurs comme F-22 ADF, Falcon 4 ou Flying Nightmares 2, Eidos crée la surprise en dévoilant le premier simulateur d'un jeune groupe de programmeurs norvégiens, Interloop, qui menace de passer joliment le mur du bit !

L'avion qui venait du froid

Joint Strike Fighter

Format : CD-Rom PC / Éditeur : Eidos / Sortie : novembre

Bien qu'il soit assez difficile de surprendre dans le domaine relativement restreint de la simulation de combat, Interloop y réussit autant par la réalisation que par le thème choisi. En effet, alors que la plupart des autres éditeurs s'en sont arrêtés au F-22 (encore à la phase de test du prototype), les développeurs d'Interloop vont encore plus loin, en créant un simulateur basé sur un avion qui n'existe que sur le papier ! Cet avion, c'est le Joint Strike Fighter, nom de code d'un projet de chasseur « multirôle » furtif destiné à remplacer le très polyvalent F-16 de l'US Air Force, mais aussi à trouver sa place dans la Navy et les Marines. Actuellement, deux constructeurs sont en compétition pour remporter le marché, d'un côté Boeing avec son X-32, et Lockheed Martin avec le X-35. Interloop en tout cas ne fera pas de jaloux puisque les deux avions seront pilotables dans le jeu. Évidemment, il leur serait un peu difficile de clamer un réalisme parfait. Mais l'aspect simulation ne manque pas de sérieux, puisqu'il est basé sur le cahier des charges du futur Joint Strike Fighter et les informations non-classées que les deux constructeurs et des experts de l'USAF ont bien voulu divulguer.



Un peu de dynamisme !

Si au premier regard on attribuerait à Joint Strike Fighter une esthétique assez arcade, il ne dispose pas moins des fonctions avancées des simulateurs les plus exigeants. On retrouve par exemple un cockpit virtuel totalement interactif. Vous pouvez regarder les différents écrans multifonction en déplaçant votre tête virtuelle, et zoomer sur chacun d'eux pour y voir de plus près, à la EF 2000. De nombreuses vues relatives internes et externes viennent compléter un système qui augure d'une excellente jouabilité en combat aérien. Mais le Joint Strike Fighter étant un chasseur multirôle furtif, l'armement proposé met surtout l'accent sur l'attaque au sol. On trouvera entre autres des armes encore à l'état expérimentales comme la fameuse bombe JDAM guidée par

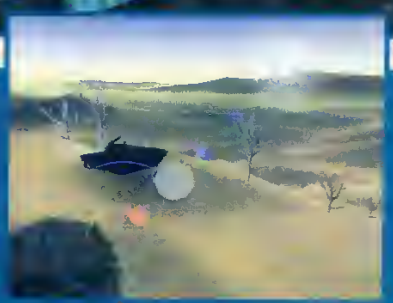
satellite GPS et le missile air-sol AGM-154. Pour chaque mission vous devrez choisir entre force de frappe et furtivité, le Joint Strike Fighter ne pouvant emporter que quatre missiles ou bombes en interne. Heureusement, vous pouvez emmener avec vous jusqu'à trois ailiers, auxquels vous pourrez donner des ordres précis, individuellement si nécessaire. L'inventaire des possibilités de Joint Strike Fighter ne s'arrête pas là, le jeu comportant, en plus d'un mode arcade et d'un mode multijoueur, quatre campagnes dynamiques situées en Afghanistan, Colombie, Corée et Scandinavie du nord par ordre de difficulté. Pendant chaque campagne vous avez toute latitude pour choisir vos objectifs et planifier vos missions dans le détail par le biais d'une interface très simple à maîtriser. Alors que le conflit afghan ne devrait vous occuper que pendant une dizaine de missions, Interloop estime que près de 70 missions seront nécessaires pour repousser les Russes au-dessus de la Scandinavie ! Si Joint Strike Fighter convainc effectivement du point de vue de la simulation, il transcende tout simplement le genre au niveau de ses graphismes. Nous qui étions habitués à l'absence de végétation et à une profondeur de champ limitée, Joint Strike Fighter nous a subjugué par les centaines d'arbres, de rochers et buissons qui parsèment le sol qui s'étend à perte de vue ! La plupart des programmeurs affirmaient que c'était impossible, mais Interloop l'a fait.

« Des arbres à l'horizon infini, le moteur 3D de JSF offre un niveau de détail hallucinant. »

Gare aux platanes !

Et les arbres ne sont pas là que pour le décor, puisque pendant la démonstration un programmeur s'est fort obligeamment planté dans un sapin qui passait par là ! En fait, le moteur 3D de Joint Strike Fighter est capable d'afficher un nombre de polygones tout simplement hallucinant : les villes sont enfin crédibles, étant constituées de nombreux bâtiments, et chaque objet présent dans la simulation, comme les véhicules, est représenté avec une grande profusion de détails. Évidemment, en dessous d'un P200 en SVGA il faudra baisser le niveau de détail, mais une version 3Dfx vous permettra d'obtenir une excellente vitesse d'animation au dépend de textures moins complexes. Du ras des pâquerettes jusqu'à haute altitude, Joint Strike Fighter affirme une supériorité graphique qui pourrait faire de l'ombre à plus d'un jeu à venir dans le genre.

Frédéric Marié



BRÈVES

• **Virgin** aurait vendu plus de 2,5 millions d'unités de jeux à bas prix de la gamme « White Label » depuis son lancement en 95 et cela seulement en Europe !

• Suite à des complications de dernière minute, c'est finalement **Microprose** qui distribuera **Dark Earth** (octobre) et **Ultimate Race** de Kalisto. Vu que c'est Electronic Arts France qui distribue Microprose dans l'Hexagone, on ne s'était pas planté le mois dernier ! Tralalalalèreuuuuhhh.

• Pour ceux qui ont acheté l'excellent **Extreme Assault** et qui se voient crédités par leur détecteur de virus d'un joli « avertissement », Don't Panic. Le CD n'est pas vérolé jusqu'à la moelle, mais un des fichier .WAV a la même empreinte qu'un virus bien connu

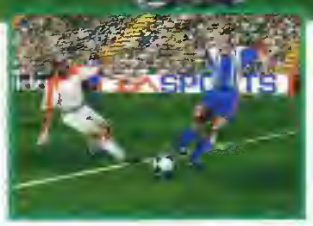
• Dans le dernier épisode de la quatrième saison de la série ***X-Files***, Fox Mulder se suicide ! Enfin, *a prion* car une nouvelle saison d'épisodes arrive prochainement !

• Selon les recherches de **DFC Intelligence**, le marché Online, estimé à 162 millions de dollars cette année, devrait atteindre les 1,26 à 2,5 milliards en 2001 ! ●

Chenilles ouvrières

Après les zombies de Psygnosis, voici ceux de **BMG Interactive**. Ou plutôt celui de BMG. En effet, Zombie est l'équipe de développement responsable de **Spearhead**. Simulation de tank Abrams M1A2, tout comme Armored Fist 2, ce titre concurrence directement le prochain Novalogic, également prévu pour novembre. Compatible 3Dfx, le jeu Zombie se veut une simulation militaire aussi proche de la réalité qu'il est possible de l'être. « *Si ce jeu avait été plus réaliste, il aurait été classé top secret !* », déclare John Williamson (producteur et designer) à propos de Spearhead. Ce dernier a été développé avec l'aide de l'armée américaine et de la General Dynamics Land Systems, Zombie ayant eu l'autorisation d'utiliser des tactiques réelles ainsi que des photos satellites pour mettre au point les missions. Ils ont également visité des bases militaires et échantillonné les bruitages du jeu à partir d'enregistrements faits sur le terrain. La technologie SimNet utilisée permettra également de réunir 18 joueurs simultanément via Internet ■

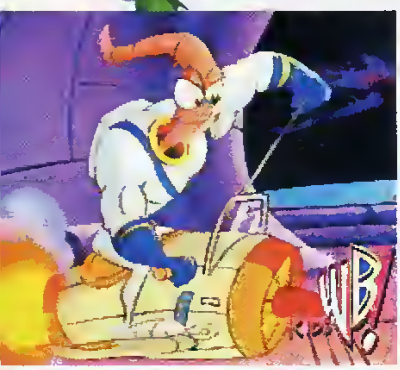
E.A. Sports se fait le grand stad



Fifa, en route pour la Coupe du Monde 98 *est la prochaine simulation de football d'***E.A. Sports**. *Faisant suite au très décrié Fifa 98, ce jeu propose plusieurs améliorations, dont un moteur graphique amélioré, de nouvelles animations, une jouabilité modifiée et un... éditeur de joueur ! Cette option originale permettra de modeler l'aspect physique des joueurs à partir d'une base de donnée assez complète (ne se limitant pas à la couleur des cheveux, de la peau et des maillots). Des noms aussi prestigieux que ceux de David Ginola ou Thierry Gilardi, ont également participé à la traduction du jeu (les commentaires sont en français). 172 équipes se bousculent dans les menus (toujours aussi soignés chez E.A. Sports), 16 stades internationaux se proposant d'accueillir vos rencontres.* ■

Envahisseurs télévisés

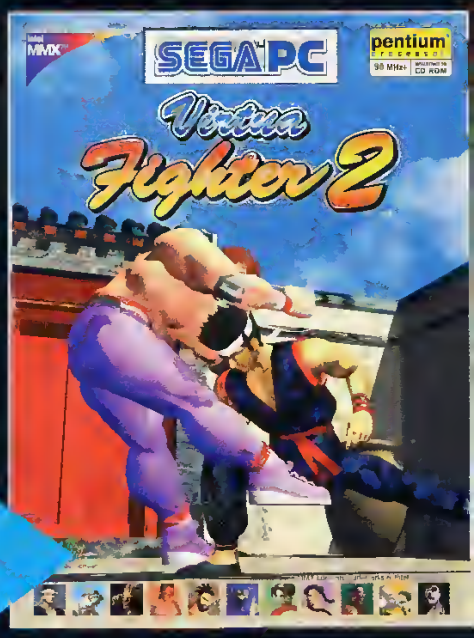
Dessins animés ou films, la grande tendance semble être à la conversion de personnages de jeux vidéo. Pourtant, les précédentes tentatives étaient plutôt catastrophiques, surtout pour les films (Mortal Kombat, Super Mario ou Street Fighter), sans oublier les Sonic, Wing Commander, Earthworm Jim et autres (dessins animés) qui ne nous ont pas non plus convaincus. Et pourtant, tout le monde continue, avec Shiny **par exemple, qui annonce un film** Earthworm Jim **! David Perry planche également sur une série basée sur le personnage et le monde de MDK. Tandis que chez la** Fox, **on travaille d'arrache-pied sur un dessin animé inspiré de** Croc, **le petit dinosaure star du jeu du même nom (annoncé pour la fin d'année chez E.A.).** ■



ZOMBIE BOOM

Développé par Psygnosis, Zombieville **est un jeu bourré de zombies. Le problème c'est que vous, vous n'êtes pas un zombie, mais un reporter bien vivant chargé d'enquêter sur la mise en quarantaine de la petite ville de Downforth. Mêlant humour et horreur, ce jeu d'aventure n'est pas sans rappeler Resident Evil dans son principe. Quant aux zombies, il se pourrait que leur présence en ville ait quelque chose à voir avec celle toute proche d'une base militaire... Une expérience aurait-elle mal tourné et transformé de braves paysans en morts tout ce qu'il y a de plus vivants ?** ■

Pour les dents en trop, il existe 1 200 AUTRES TECHNIQUES !



- La nouvelle référence du jeu de combat sur PC !
- Graphismes 3D avec une diversité de mouvements, de coups et de prises incroyables (plus de 1 200 !).
- Onze combattants aux techniques issues de différents arts martiaux.
- Une prise en main instinctive associée à une grande finesse durant les combats.
- Jouable en réseau.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent à partir d'un Pentium 90 Mhz avec Windows 95.

BIENTÔT

La célèbre course revient avec deux fois plus de circuits !

ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA™ PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

BREVES

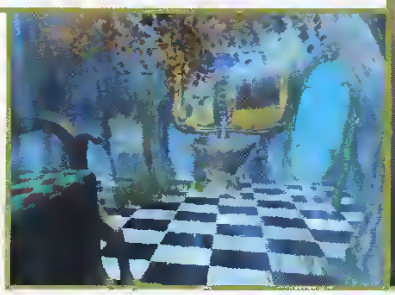
• Ex-chef de projet Origin, responsable de titres tels que System Shock et plusieurs Ultima, **Warren Spector** était depuis passé chez Looking Glass, pour qui il supervisait le développement de leur prochain jeu de rôle en 3D vue subjective : **The Dark Project**. Il bosse désormais en tant que quatrième chef designer et depuis début septembre pour Ion Storm, la société créée par John Romero.

• Il semblerait qu'**Eidos** négocie en douce les droits de distribution de l'adaptation PC de **Final Fantasy VII**, le plus gros titre de la rentrée sur PlayStation (aux U.S.A) ●

Accident de terrain

Spin Out, également appelé **SODA Off-Road Racing** *est un jeu développé par* **Software Allies** *en collaboration avec Papyrus (responsable des séries Indycar et Nascar). Cette simulation s'inspire d'un événement sportif outre-Atlantique mettant en compétition des véhicules tout terrain sur des pistes dessinées au bulldozer par des psychopathes. À bord de votre Buggie, Pick-up ou 4x4, vous tenterez de survivre à 12 circuits alignant plus d'obstacles qu'un parcours hippique ! Un éditeur de circuits vous est même proposé pour endosser à votre tour le rôle du psychopathe. Tandis que dans celui de la victime, vous pourrez apprécier le réalisme des réactions physiques de vos bolides montés sur amortisseurs.* ■

Zork le huitième



En attendant Riven (la suite de Myst développé par Cyan/Broderbund), **Activision** s'apprête à sortir **Zork Grand Inquisitor**, le huitième épisode de la série des Zork et le début d'une nouvelle trilogie, celle des Guerres Magiques. Ce jeu n'est pas réellement la suite de Zork Nemesis, il renoue en effet avec l'humour délirant des premiers Zork dont nous vous offrons les deux premiers épisodes (en complet, soit 170 Ko chacun !) sur le CD Activision. La magie est également omniprésente, le Grand Inquisitor essayant de l'éradiquer pour asseoir son pouvoir, tandis que vous essayez de votre côté de la réhabiliter au cours d'un voyage initiatique à travers le monde de Zork. Visuellement splendide (plein écran, mouvements à 360 degrés), ce jeu proposera également une option multijoueur (une grande première dans le jeu d'aventure !), les joueurs connectés via réseau, modem ou Internet ayant la possibilité d'échanger informations et astuces. ■

Le troisième

Steel Panthers, *le classique des war games de* **SSI**, *fait peau neuve avec son troisième volet à sortir. La nouvelle échelle de jeu vous permet maintenant de commander des forces à l'échelon de la brigade ou de la division. Vous pourrez mélanger des unités de différentes nationalités et faire intervenir des renforts en cours de partie. Le générateur de missions aléatoires offrira plus d'options, vous permettant de profiter du jeu une fois que vous aurez épuisé les 40 missions et les six campagnes offertes, s'étalant de 1939 à 1999 ! Par contre, la qualité graphique reste sensiblement la même que dans les deux titres précédents et on attend toujours une version multijoueur, autre que par e-mail en tout cas...* ■

PLEIN LES FOUILLES ?

Micro Applications **poursuit sa collection PC Poche avec deux nouveaux ouvrages. L'un est destiné à vous apprendre les rudiments du fonctionnement d'un PC** (PC Manuel de l'utilisateur, **500 pages, Env. 60 F), l'autre est décidé à vous faire aimer Windows 95** (Win95, Les Meilleures Astuces, **400 pages, Env. 80 F) ! Personnellement je viens de paumer toutes mes macros Word et j'aimerais bien savoir comment les récupérer... Dis Mister App, tu peux faire quelque chose pour moi ? Quelqu'un alors ? N'importe qui, mais aidez-moi !** ■

SABRE ACE
CONFLIT EN CORÉE
SABRE ACE
CONFLIT EN CORÉE
ATTENTION SIMULATEUR DE VOL
C'EST REPARTI, ON DIRAIT !
SABRE ACE
L'AVIATION JETTE SES HÉLICES MAIS LES PILOTES TIRENT TOUJOURS À VUE.
SABRE ACE
LE 1er VOLET D'UNE SAGA DE L'AÉRONAUTIQUE POST ATOMIQUE
08 36 68 94 95*
Astuces, infos, cadeaux.
3615 VIRGIN GAMES*
PC CD-Rom
Microsoft Sidewinder Compatible
http://www.virgininteractive.fr
© Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Men in Black

Les Cool Brothers

Il est assez rare de découvrir un jeu de qualité qui ne soit pas déjà phagocyté par l'un des éditeurs majeurs. Mais comme ce fut le cas pour Blade de Rebel Act Studios et Powerslide d'Emergent Software, voici la preuve qu'un salon de l'E3 peut encore nous surprendre.

Avant le salon qui s'est déroulé à Atlanta fin juin, le nom de Men in Black était sur toutes les lèvres des aficionados du grand écran, mais aucun journaliste micro n'avait entendu parler du jeu. Développé discrètement par Chronic Entertainment, un nouveau label regroupant des talents déjà expérimentés, le jeu reprend la licence du film qui reste l'une des stars de l'été. Pour ceux qui ont encore pu échapper à la meninblackmania, sachez que l'histoire se déroule dans un futur immédiat. Les Men in Black sont les membres d'une organisation terrienne ultra secrète, « traitant » les cas des aliens qui se sont fondus dans la population terrienne. Ces agents très spéciaux de l'immigration n'hésitent pas à employer des moyens assez radicaux et spectaculaires pour défendre notre bonne vieille planète des agresseurs extraterrestres, très ingénieux dans leurs diverses façons de « s'intégrer » à l'humanité. D'accord, depuis le cinquantenaire de l'Affaire Roswell, les Américains semblent complètement dingues de tout ce qui touche aux O.V.N.I et aux ET, mais avouez tout de même que nous ne nous faisons pas prier pour suivre le mouvement et rêver un peu ! Tiré du comics américain de Lowell Cunningham, le film a tout de même bénéficié de la présence de Steven Spielberg en qualité de producteur, sans parler d'acteurs ayant plutôt le vent en poupe et d'effets spéciaux réalisés par les studios Industrial Light & Magic. Globalement, le jeu reprend le scénario du film, avec les trois personnages principaux que sont l'Agent K (Tommy Lee Jones), l'Agent J (Will Smith) et la charmante docteur Laura Weaver (Linda Fiorentino), qui pour l'occasion, revêt la fameuse tenue des Men (et Women) in Black, à savoir un superbe costard noir et des Ray Ban de la même couleur !

« Vous aimez le film ? Vous êtes curieux ? Visitez son site (http ://meninblack.com) ! »

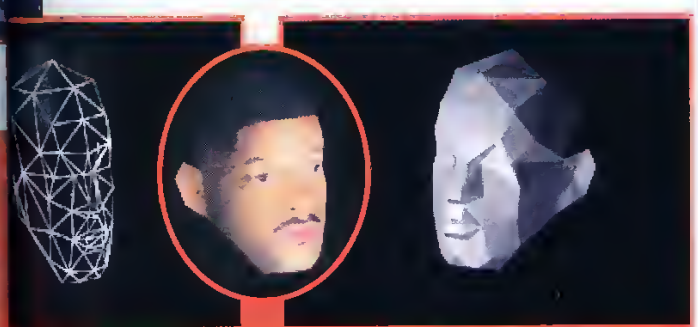
Resident Alien 3

Le jeu fait tout de suite penser à Alone in The Dark, Dark Earth et Resident Evil, avec des personnages modélisés en 3D, évoluant dans des décors par une succession de changement d'angles de caméras. Les

Format : CD-Rom win95 ? Éditeur : Design League / Sortie : mi-98

graphistes ont fait preuve de pas mal d'imagination, avec des décors classiques et d'autres qui le sont beaucoup moins, fortement inspirés d'œuvres telles qu'Alien et Blade Runner. Dans le jeu, vous pourrez choisir un de ces trois chasseurs de prime du futur, chacun possédant un style bien à lui et surtout un look très proche du film. La technologie 3D utilisée pour placer des textures sur les modèles a, en effet, permis aux graphistes de scanner les acteurs pour appliquer le résultat sur la « carcasse » des héros. De même, parmi la vingtaine d'aliens que vous rencontrerez, vous retrouverez quelques-unes des stars du film. Pour le reste, le jeu semble très orienté vers l'action, avec diverses armes délirantes mises à votre disposition. Toutefois il faudra également résoudre un certain nombre d'énigmes pour un jeu qui s'annonce décidément être une excellente surprise. N'ayant pas encore trouvé de distributeur pour la France, le produit est cependant déjà dans le collimateur de quelques chasseurs de têtes... aliens ou humains ! ■

Didier Latil



STOP
BONNES AFFAIRES
ABONNEZ-VOUS

Recevez
GEN4
Abonnement 1 an
290 F
au lieu de ~~418 F~~
+
1 CD-Rom chaque mois

Recevez
GEN4
Abonnement 6 mois
149 F
au lieu de ~~228 F~~
+
1 CD-Rom chaque mois

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)
☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (étranger & Dom-Tom 209F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire :_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....
Prénom : .....
Société : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Pays : .....Tél : .....
Date : .....Signature :

K103B

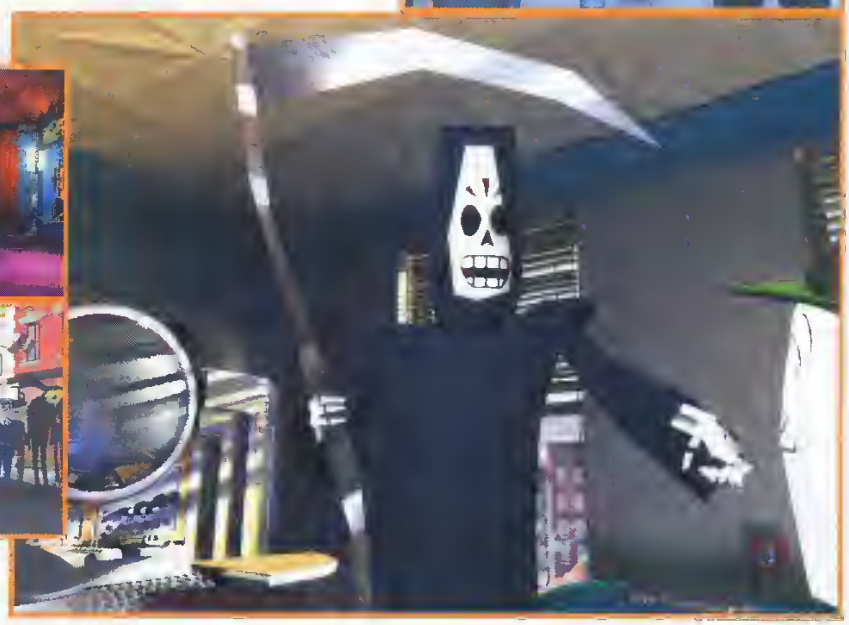
COUP DE GUEULE

Vous ne trouvez pas que ça pue le temps réel, ces temps-ci ? Le genre de relent qui se propage au gré des grands courants de la fée marketing et qui disperse tout espoir de créativité... Récemment, j'ai pu discuter avec un programmeur en herbe qui a vu son projet refusé par tous les éditeurs parce que c'était pas du sacro-saint « temps réel » Je ne dénigre pas les qualités de titres comme Dark Reign ou Total Annihilation, mais ces jeux finissent par tellement se ressembler que je commence à saturer Je veux aussi pouvoir siroter mon café tranquillement sans en foutre partout sur le clavier à la première alerte indiquant qu'un truc horrible va m'arriver sur le coin de la tronche dans 3 . 2 1 seconde, boom ! Je veux un peu plus d'originalité et de réflexion, bref une alternative au « je te balance toutes mes unités façon colissimo et je te rase ta base avant qu'elle ne repousse » C'est pour ça que je joue plutôt à Warlords III C'est pas original non plus, mais au moins ça permet de souffler un peu avant la vague suivante de Command & Warcraft-like

Frédéric Marié

Mexico, Mexiiiiiiiiicoooo !

Révélé lors du dernier E.C.T.S, **Grim Fanfango** est d'ors et déjà annoncé comme étant le jeu d'aventure le plus ambitieux de **LucasArts**. Il marque également le retour sur le devant de la scène de son chef de projet Tim Schafer, responsable de Day of the Tentacle et Full Throttle. Annoncé avant l'été prochain, ce titre s'inspire du folklore mexicain (la fête des morts) et de classiques du 7e art tels que *Casablanca*, *Chinatown* ou encore *Le Grand Sommeil* pour son scénario. Mêlant crime, corruption et mysticisme, Grim Fanfango vous prête les traits... osseux de Manny Calavera. Agent de voyage chargé de faire visiter le pays des morts à une poignée d'élus bien vivants, ce dernier devra déjouer un sombre complot mettant en péril son âme (rien que ça). Visuellement, le jeu s'inspire du long métrage animé de Tim Burton - *L'Étrange Noël de Mr Jack*, tout en proposant des personnages et des décors modélisés en 3D. Nous qui voulions de l'originalité, je crois qu'on va être servi ! ■



Derek Smart à l'inter

Bien que ses éditeurs lui aient tourné le dos, Derek Smart persévère dans la voie divine qu'il s'est lui-même tracé pour produire le jeu ultime de tous les temps : **Battlecruiser 3000AD** . *Le Commandant Suprême nous offre sa vision d'un futur illuminé par la sortie d'une version 2.0, c'est-à-dire la version finale du jeu Mais ce n'est pas tout, car pour l'année prochaine D. Smart espère sortir une suite, compatible 3Dfx, Rendition et MMX. Utilisant le moteur de Duke, un add-on est paraît il déjà en développement qui vous permettra d'aborder les vaisseaux ennemis ou de vous balader en perspective 3D dans les couloirs de votre propre vaisseau. Ce n'est pas tout, un autre add-on offrira aussi une option multijoueur S'il arrive à ses fins, ce qu'on lui souhaite après tout, il ferait bien de renommer son jeu Usine à Gaz 3000AD* ■

LE DIABLE PAR LA QUEUE

Alors que Blizzard **assurait qu'il leur serait impossible de développer une suite à Diablo à cause de son code figé, voilà ti pas qu'un certain** Diablo II **est annoncé officiellement pour fin 98 ! Cinq nouvelles classes de personnages vous attendent, possédant toutes des techniques de combat particulières. Désormais au nombre de quatre, les villes recèlent des personnages non joueurs (jamais à court de quêtes), des cavernes, des donjons, des cryptes et d'autres lieux infestés de monstres, d'objets magiques, de sorts, etc. Patience...** ■

C'EST *POD* U BIDON !

Pour environ 200 F, une nouvelle version de Pod comprenant 16 nouveaux circuits (32 au total) et 8 nouvelles voitures (portant leur nombre à 16), est actuellement disponible sous le nom de Pod Gold. **Elle contient également l'upgrade multijoueur Game Service ainsi que des patches d'optimisation destinés à plusieurs cartes 3D. Quant aux possesseurs de la version originale, ils peuvent acquérir l'add-on Extended Time, vendu moins de 100 F. Ce dernier propose les mêmes nouveautés que Pod Gold avec en plus 8 voitures supplémentaires, portant ainsi leur nombre à... 24 !**

C'est pas des 125 !

La conversion du jeu d'arcade Sega **Manx TT Superbike** *ne devrait plus tarder à voir le jour sur nos machines.* **Psygnosis** *ayant acquis les droits de distribution européens de l'adaptation PC, c'est sous sa responsabilité que cette excellente simulation de moto viendra titiller le non moins excellent Moto Racer. Natif 3Dfx (glide) et compatible Direct3D, ce titre propose quatre circuits (dont les deux du jeu d'arcade) ainsi qu'une option multijoueur permettant de réunir deux joueurs sur un même écran et jusqu'à huit en reseau ou connexion TCP/IP. Manx TT réserve également quelques surprises typiques des jeux Sega, comme la possibilité de traquer sa moto contre un mouton !*

L'HISTOIRE SANS F1

Sierra **a dévoilé lors de l'E.C.T.S de septembre :** Grand Prix Legends, **une simulation de F1 développée à partir du nouveau moteur 3D de Papyrus (Indycar, Nascar, etc.). Mais attention, pas n'importe quelles F1, celles de la saison 1967 ! Vous pourrez ainsi retrouver des pilotes de légende tels que Jim Clark ou encore Jack Brabham, ainsi que les circuits de l'époque, bien plus dangereux que les actuels. 3Dfx, multijoueur, ce jeu prévu pour mai 98 s'annonce aussi spectaculaire que réaliste.**

INTERDIT AUX CAMIONNETTES !

Microfolie's

BREVES

• **Ion Storm** vient de reprendre le titre Dominion de 7th Level. Dorénavant, ce jeu de stratégie s'appellera **Dominion Storm**

• **Universal Studios Online** et **Simultronics** développent un jeu online basé sur les deux séries **Hercules** et **Xena**. Sur un site commun, se retrouveront les créatures et lieux apparus dans les deux séries

• Alors que **Total Annihilation** vient à peine d'être testé dans nos pages, un entretien avec les gens de **Cavedog** nous a permis d'apprendre qu'un numéro deux est déjà prévu

• **E.A.** nous prépare une rentrée sportive avec les sorties prochaines de **NHL 98**, **Madden 98** et **NBA 98**. **Worms 2**, retardé d'un mois, sera également traité dans le prochain numéro. L'éditeur annonce aussi **Nuclear Strike** pour novembre, un jeu d'action dans la veine de Desert Strike, ainsi qu'une nouvelle version du jeu de stratégie australien **K.K.N.D**

• **Postal**, le jeu d'action Ripcord Games mettant en scène un serial killer, sortira sous le nom de Loose Cannon chez **Take 2**

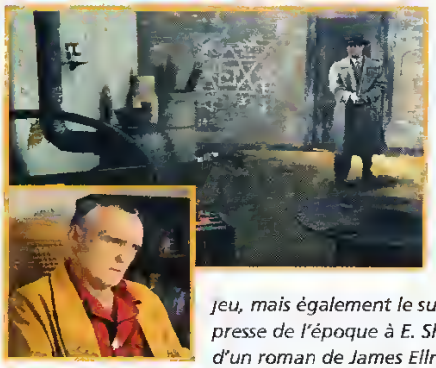
• Les fous de **John Woo** connecte sur le Net pourront découvrir toute une série de petits jeux sympa sur le site consacré à son dernier film, Volte Face. L'adresse : www.face-off.com/

• **Bizantine, The Betrayal** et **Evolution** sont deux produits **Discovery Channel** prévus pour novembre. Le premier, un jeu d'aventure graphique, inaugure la ligne Planet Explorer. Le second est un jeu de stratégie en temps réel vous proposant de vérifier les dires d'un certain Darwin ●

Silmarils se fait Lara Croft

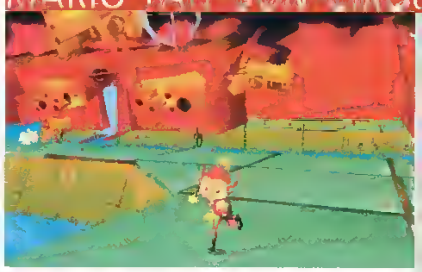
Silmarils vient de déclarer la saison de la chasse aux dragons ouverte. Connu pour avoir réalisé la série Ishar et quelques jeux originaux tels que Deus ou Robinson Requiem, l'équipe de développement française élargit son registre au Tomb Raider-like. Enfin... Pas si like que ça en fait. Beaucoup plus orienté action, **Asghan** se rapproche davantage d'un jeu de combat/exploration. Asghan, c'est le nom du jeu mais également de son personnage principal (spécialisé dans la chasse au dragon), capable d'effectuer une quantité invraisemblable de mouvements. Il peut courir, nager, sauter, plonger, grimper, effectuer des coups spéciaux (utilisation de la magie), tirer à l'arbalète, parer et agiter son épée en tout sens. Bref, c'est pas la moitié d'un héros. En plus, il est photogénique. La preuve, une caméra le suit dans tous ses déplacements et se rapproche automatiquement de lui lorsqu'il croise le chemin de l'un des 60 types de monstres présents dans le jeu. Prévu pour novembre, ce jeu tire également parti de nombreuses cartes accélératrices 3D. ■

mène l'enquête



Inspiré librement d'un fait divers ayant défrayé la chronique dans le Los Angeles des années 40, le prochain jeu d'aventure **Take 2** *vous propose d'enquêter sur le meurtre barbare d'Elizabeth Short.* **Black Dahlia** *est non seulement le titre du jeu, mais également le surnom donnée par la presse de l'époque à E. Short. C'est aussi le titre d'un roman de James Ellroy traitant de l'affaire. Take 2 a visiblement mis les moyens à la fois financiers et techniques pour réaliser un jeu mêlant décors modélisés et acteurs réels, avec en tête de distribution Dennis Hopper (Easy Rider, Speed, True Romance). L'éditeur s'est également attaché à retranscrire l'ambiance du Los Angeles de l'époque, tout en vous offrant l'opportunité de reprendre l'enquête d'un des plus fameux crimes non résolus de ces dernières décennies (avec celui de mon poisson rouge).* ■

MARIO FAIT SON CIRQU



Découvert à l'E3, une version encore plus prometteuse de Space Circus **était présentée sur le salon londonien. Il semblerait que le PC se mette doucement à la mode des jeux de plates-formes 3D à la Mario 64, avec cette fois-ci un produit original développé par** Infogrames. **Supportant, comme Pandemonium, la 3Dfx ainsi que plusieurs autres cartes accélératrices 3D, Space Circus propose une animation irréprochable et de multiples innovations tant au niveau des décors, visuellement surprenants, que des pièges et des énigmes.** ■

SCREAMER TOUT-TERRAIN

Le succès de Screamer 1 & 2 appelait une suite. Elle vient de répondre et se présente sous les traits attrayants de Screamer Rally, **toujours distribué (à un petit prix ?) par** Virgin. **Au programme, un moteur plus puissant, une intelligence artificielle des pilotes plus pointue, cinq nouvelles voitures, sept circuits très tortueux, des intempéries, une option de jeu réseau... En gros, tout ce que l'on pouvait espérer ! En tout cas, c'est beau, ça va vite et ça semble diablement jouable !** ■

Deux roues, et pas de secours

Depuis l'excellent Moto Racer, la mode est aux deux roues ! Outre le ManxTT de Sega, nous avons pu découvrir sur l'E.C.T.S deux nouvelles courses de moto, avec tout d'abord **Superbikes** *chez* **Virgin**. *Les douze circuits officiels du championnat du monde y sont réunis, ainsi que ses pilotes et bien évidemment ses motos (Kawazaki, Ducati, Honda...) Supportant les cartes 3D et prévu pour la fin d'année, ce titre entrera directement en concurrence avec* **Red Line Racer** *(notre photo) développé par* **Criterion Studios** *et distribué par Ubi Soft. Même s'il est toujours très délicat de juger de la vitesse d'un jeu sur un salon (les PC de démonstration étaient la plupart du temps des Pentium 266 Mhz !), cette dernière semblait vraiment exceptionnelle !*

OUF, ON EST SAUVÉ !

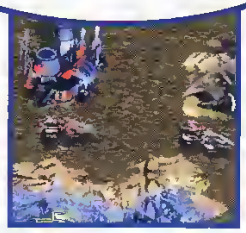
Ça y est, la sortie d'un jeu basé sur la licence Spice Girls s'est confirmée à l'E.C.T.S. Sony a en effet annoncé d'ici la fin d'année un produit basé sur le groupe féminin le plus célèbre de l'année. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il s'agira d'un CD regroupant des vidéos, des musiques, des interviews pour créer soi-même des futurs «hits». La bonne nouvelle, c'est que le produit n'est pas prévu sur PC pour l'instant mais uniquement sur PlayStation !

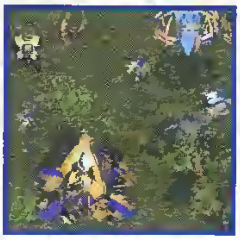
Force brute

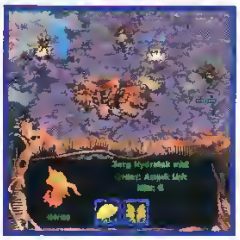
Pour ceux qui adorent les jeux de combats, mais qui trouvent les Toshinden et autres Virtua Fighter trop répétitifs (toujours des duels), **Fighting Force** *d'***Eidos** *(Core Design) pourrait très bien vous convenir. Après avoir choisi l'un des quatre héros, vous allez pouvoir progresser à travers sept niveaux et 25 sous-niveaux pour détruire le Dr Zeng, menaçant bien évidemment notre douce planète. Entièrement en 3D, le jeu se caractérise surtout par le nombre impressionnant de décors et de mouvements pour chaque personnage. Vous pourrez ramasser de nombreux bonus et armes, et interagir avec les décors, sans oublier qu'il est possible de découvrir de nouveaux lieux en fonction du chemin choisi. En plus, on peut jouer à deux !*

RÉSERVÉ AUX GROS CULS !

Microfolie's







Ils ont pensé à tout ! Ce fut notre première réaction en découvrant Starcraft à l'E3. Et la lecture des dernières informations à nous être parvenues sur le jeu n'a fait que renforcer notre enthousiasme. Vous souhaitez être convaincu à votre tour ? Pas de problème. Outre un nouveau fog of war et la possibilité de produire des unités à la chaîne (comme dans Total Annihilation et Dark Reign), Starcraft propose des bonus se présentant sous forme d'artefacts qu'il est possible d'attribuer à une unité. Certaines d'entre elles peuvent d'ailleurs transporter plusieurs objets dans leur inventaire ; une unité détruite laissant derrière elle tout son équipement. Le jeu prend également compte de l'environnement dans la résolution des combats. Les tirs sont ainsi affectés par la végétation, le brouillard et les bâtiments. Bâtiments à l'intérieur desquels des unités peuvent s'abriter en cas de grabuge (comme les bunkers). Techniquement, le jeu emploie un système de light sourcing autorisant des missions de jour comme de nuit.

Si Total Annihilation doit avoir un sérieux concurrent, se sera incontestablement Starcraft. Développé par les auteurs de Warcraft 2, ce jeu bénéficie de l'expérience de Blizzard en matière de jeu de stratégie temps réel et semble apporter son lot de nouveautés.

Trois fois plus riche

Outre des leaders aux noms et icônes uniques, influant sur le moral des troupes, Starcraft propose trois races : les humains, les Protoss et les Zergs. Les différences entre ces races sont fondamentales et ne se limitent pas seulement au design des unités. Les humains sont ainsi les seuls à posséder des forteresses volantes et des buildings explosifs. Les Protoss dépendent du Nexus, une force alimentant leurs structures ainsi que leurs unités mobiles. Et enfin les Zergs créent autour de leurs bâtiments une matière biologique qu'ils peuvent étendre à volonté, matière rendant le terrain impropre à la construction pour les autres races ! Ils ont également la faculté de voir la nuit. Comme dans Dark Reign, il est possible de déterminer des handicaps en multijoueur. Starcraft propose aussi des campagnes multijoueur, les joueurs ayant la possibilité en cas d'alliance de partager des unités, des ressources, des évolutions techniques, et même des informations liées au fog of war. Enfin, de multiples éditeurs permettent de créer ses propres maps, ses campagnes et même des héros (leaders) à son image !

Thierry Falcoz

Ni Total, ni Dark

Starcraft

Format : CD-Rom PC / Éditeur : Blizzard/Ubi Soft / Sortie : novembre

TRUCKS :

ON VOUS AURA PRÉVENU !

Attention : dernier avertissement avant l'autoroute.
[illegible] têtes brûlées en tous genres ont déjà tenté [illegible] avec Trucks... mais aucun n'en est jamais revenu !
[illegible] toujours partant ?
[illegible] de votre choix, [illegible] d'armes délirantes, [illegible] instinct de survie [illegible] de l'orientation sont [illegible] ... mais cela sera-t-il suffisant ?

[illegible] réglementaires. • [illegible] • Des [illegible] somptueux • Des ennemis [illegible] • Traitement 3D temps réel [illegible] en réseau.

Microfolie's

Comptoir des Planètes

[illegible] rue Cabanis [illegible] 75014 Paris
[illegible] 01 53 62 50 [illegible] 50 01
[illegible] .com

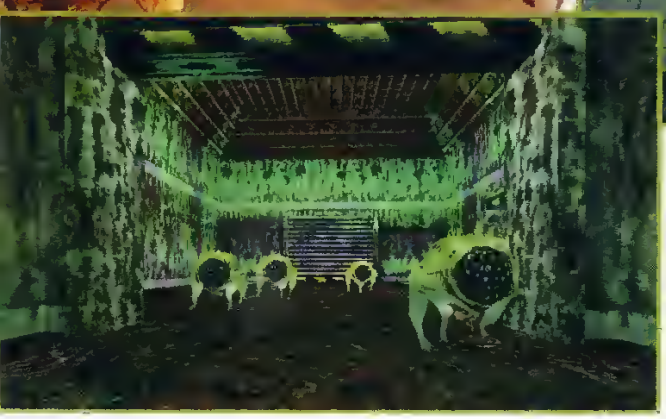
Tronche de Quake ?

Half-life

Formats : CD-Rom PC / Éditeur : Valve/Sierra / Sortie : Fin 97

Un de plus ? Pas si sûr. Si nous n'avons pu juger des ses qualités ludiques sur cette version, ce quake-like tient ses promesses techniques. Et si ses auteurs parviennent à les mettre en forme, on peut s'attendre à une sérieuse remise à neuf du genre.

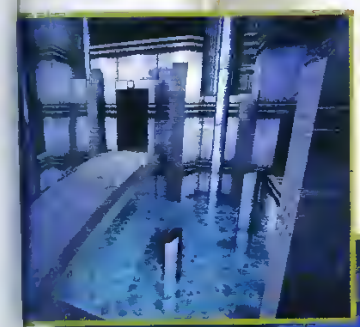
Présenté dans le hall d'un hôtel loué par CUC/Sierra, à quelques kilomètres du stade accueillant l'E3 1997, Half-life est vite devenu l'un des sujets de conversation favoris des journalistes présents sur le salon. Difficile en effet, de résister à la tentation d'un pronostic face à l'avalanche de quake-like présentés. Et entre le favori d'Intel et le challenger de tel autre, un titre revenait souvent : Half-life. Comme tant d'autres, je me suis donc engouffré dans le minicar nous menant à ce fameux hôtel, impatient de me faire ma propre opinion... Opinion depuis confirmée par la réception d'une alpha version, qui à défaut de nous permettre de juger de la jouabilité du produit, nous a conforté dans nos *a priori* positifs. Half-life est le premier titre de Valve, une société créée en 1996. Provenant d'horizons aussi divers que Dynamix, Microsoft, Shiny, 3D Realms, id Software ou encore Nintendo, ses membres fondateurs ont su visiblement mettre à profit leurs expériences professionnelles et ludiques. Car Half-Life est non seulement un plaisir pour l'œil, mais également la promesse d'un renouveau partiel du genre. Doté d'un moteur 3D (celui de Quake rajeunit et boosté) permettant aux graphistes d'utiliser des textures 16 bits sans avoir recours aux capacités de cartes accélératrices 3D (bien qu'elles soient recommandées pour un rendu optimal et une meilleure fluidité), ce titre dispose d'un panel d'effets graphiques qu'il serait vain de vous énumérer. Déjà parce que j'y comprend nib', n'ayant jamais approché de près 3D Studio ou l'un de ses petits frères, ensuite parce qu'ils ne vous apporteraient rien ainsi couchés sur le papier, comme autant de papillons punaisés à un tableau de liège. En revanche je peux vous citer quelques exemples, bien plus parlants à mon humble avis.



Tout pour plaire

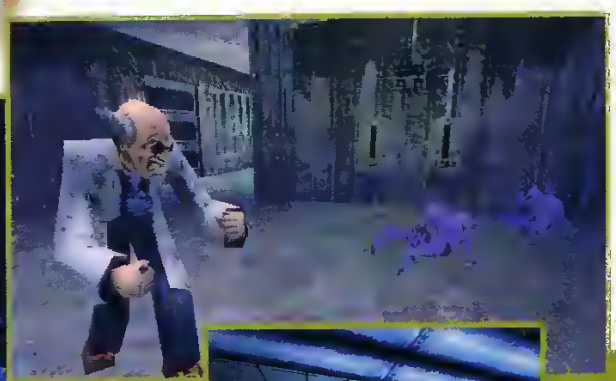
Certaines surfaces pourront se modifier en temps réel, des murs humides se couvrant d'une mousse parasite, des vitres blindées s'irisant des impacts de vos balles. Effets de brouillard, sources lumineuses s'étreignant en une explosion de couleurs incertaines, sont également de la partie. Jamais les textures métalliques n'ont paru aussi... métalliques !

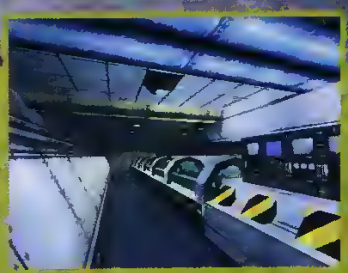
Celles-ci réfléchissent la lumière, allant jusqu'à vous indiquer si l'armure d'un monstre est faite d'acier impénétrable ou d'aluminium ! Le détail graphique des monstres, bien qu'inférieur au Messiah de Shiny par exemple, reste assez impressionnant. Il faut voir le front strié de veines irriguant à grands coups de ventricules le cerveau en constante ébullition des vieux scientifiques ! Y'a pas à dire, c'est beau. Non que j'en pince pour les vieux scientifiques, mais tout de même, les 6000 polygones annoncés pour une partie des créatures rencontrées dans Half-life se remarquent à l'écran. Tiens puisqu'on en est aux monstres, ces derniers semblent pour une fois dotés d'une I.A. digne de ce nom (si l'on en croit les auteurs, l'alpha testée ne nous permettant pas d'en juger). Contrairement au monstre lambda, celui



d'Half-life répond aux questions suivantes avant d'attaquer : où le joueur se dirige-t-il ? Quel est son état de santé ? De combien de camarades monstres ai-je le soutien présentement tout de suite sur le moment ? Suis-je moi-même dans une forme physique suffisamment éclatante pour lui rentrer dans le lard ? Bref, il cogite avant de passer à l'action, tel le touriste moyen s'apprêtant à sauter du haut d'un pont suspendu à un élastique, et n'adopte pas le comportement kamikaze habituellement rencontré chez ses confrères quakiens. Voilà qui promet du sport. D'autant que ces monstres sont organisés en meute et procréent pour donner naissance à de nouveaux prédateurs... Half-life dispose ainsi d'une écologie et même d'une chaîne alimentaire (dont vous êtes la base, le ver de terre... désolé c'est comme ça). Autre point de fort du jeu : l'ambiance sonore. Bruitages « 3D » se modulent ainsi en temps réel, étouffés ou amplifiés, en fonction des décors traversés. Half-Life est sans doute le quake-like le plus prometteur de cette fin d'année, au moins sur le papier ! ■

Thierry Falcoz





Pour cent balles...

...tout un choix de grands classiques s'offre à vous, qui même s'ils ne vous en mettent pas plein la vue ne manquent pas d'intérêt ludique. Voici quelques softs réédités à petits prix qui pourraient retenir votre attention.

Sherlock Holmes 2

3 étoiles - E A
Collection Classics - 99 F

PGA Tour Courses Vol 1

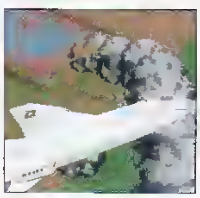
3 étoiles - E A
Collection Classics - 129 F

Time Commando

4 étoiles - E A
Collection Classics - 99 F

USNF 97

4 étoiles - E A
Collection Classics - 99 F



Phantasmagoria

Note : 4 étoiles / Prix : 99 F (V.F. intégrale) / Éditeur : Sierra / Coll. : Sierra Originals

Premier jeu d'aventure/horreur à employer des acteurs réels à exposer leurs tripes dans des séquences gore du plus bel effet, ce titre devrait ravir les amateurs d'hémoglobine et de sensations fortes. Doté depuis quelques mois d'une suite, Phantasmagoria reste un huis clos réussi où l'épouvante se manifeste par petites touches progressives avant l'apothéose finale. Une curiosité signée Roberta Williams.

Caesar II

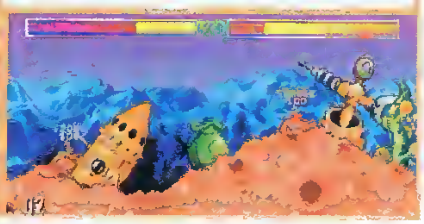
Note : 4 étoiles / Prix : 99 F (V.F. intégrale) / Éditeur : Sierra / Coll. : Sierra Originals

Beaucoup de gens découvriront avec plaisir ce jeu de stratégie original qui vous place à la tête de provinces romaines que vous devrez pacifier ou d'autres que vous devrez conquérir. Se jouant en temps réel, vous devez d'une part développer vos villes, le commerce et vos défenses dans une phase à la SimCity, et éventuellement lancer vos légions sur les hordes ennemies dans une phase wargame.

Worms United

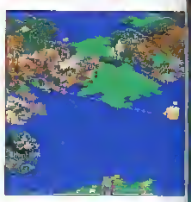
Note : 5 étoiles / Prix : 99 F / Éditeur : Team17/E A / Collection : PowerPlus

Worms United comprend la version originale du génialissime jeu de réflexion de Team17 ainsi que son add-on Reinforcements, apportant des décors encore plus délirants. Ces commandos de vers armés jusqu'aux... gencives, s'affrontent désormais sur fond de jungle, de béher géant et de Joconde ! Un classique à ne manquer sous aucun prétexte, dont la suite devrait égailler le mois prochain notre rubrique Test.



Conquest of the New World

4 étoiles - Interplay
Collection Blackmarket - 99 F



Gabriel Knight 2

(V.F. intégrale) 5 étoiles - Sierra
Coll. Sierra Originals - 129 F

Descent 2

3 étoiles - Interplay
Collection Blackmarket - 99 F

PowerF1

3 étoiles - Eidos
Collection Kixx - 99 F

"Qui ça ?

SierraOriginals ?

3 grands hits
au plus petit prix ?

Qui sortent ?

Maintenant ?"

"Mais,
qui c'est qui va m'sortir
moi alors ?"

CAESAR 2
(Stratégie)

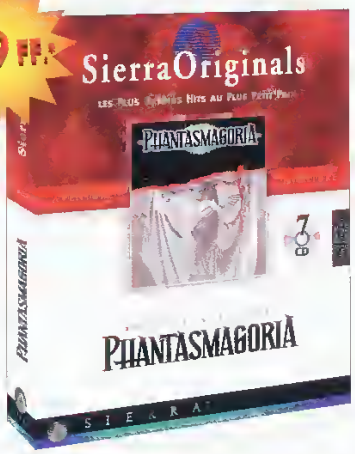
99 FF.*

« Caesar 2 est une véritable réussite. »
SVM

PHANTASMAGORIA
(Aventure)

7 CDs

129 FF.*

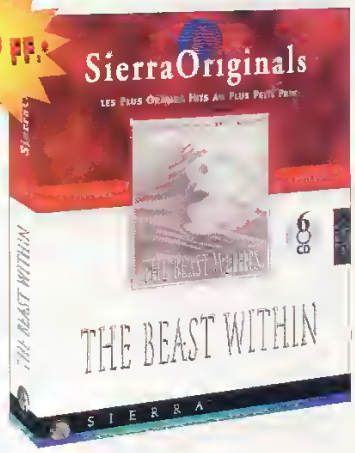


« Imaginez un mélange d'Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock et Stephen King ! »
JOYSTICK

**GABRIEL KNIGHT :
THE BEAST WITHIN**
(Aventure)

6 CDs

129 FF.*



« Le meilleur jeu d'aventure jamais conçu. . »
GENERATION 4

- DÉJÀ 19 TITRES DISPONIBLES DANS LA COLLECTION SIERRAORIGINALS
- RETROUVEZ LES TITRES SIERRAORIGINALS SUR HTTP://WWW.SIERRA.FR

SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX

Élite 98 !

Nous l'avions rêvé et Grolier va le faire ! Xenocraty est son prochain jeu de gestion/simulation spatiale (prévu pour mars 98) et déjà l'un des titres les plus prometteurs du genre (son et cartes 3D, jeu réseau et Internet jusqu'à huit joueurs...). Dans un futur éloigné, faisant partie d'un O.N.U galactique, vous allez devoir gérer les tensions qui opposent les différentes factions des colonies de notre système solaire. De l'action donc, avec des combats aussi bien sur Terre que sur des planètes éloignées, mais aussi de la gestion et de la stratégie !

INTEL PASSE EN SURMULTIPLIÉE

On osait espérer qu'après l'annonce de son Pentium II à 300 MHz les p'tits gars d'Intel allaient commencer à se calmer dans leur course à la vitesse d'horloge... Ben pas vraiment. Aux dernières nouvelles, dès la mi-98 le PII à 266 MHz sera considéré comme entrée de gamme (argh !), tandis que le PII à 450 MHz (gulp !) fera ses débuts sur le marché ! Entre temps, Intel a l'intention de compléter son offre dans la gamme en ajoutant deux nouveaux PII, l'un à 350 et l'autre à 400 MHz. Dommage que les salaires ne soient pas indexés à ce genre d'inflation !

GROS TRAFIC EN ALTITUDE

*Trois nouveaux add-ons, pas moins, voilà ce qu'**Alsyd** propose aux fanatiques de cette usine à gaz volante que l'on appelle aussi **Flight Simulator 95** ! Pour commencer, «Meeting Aérien» vous permet de piloter quatre coucous de la Seconde Guerre mondiale, comme le Messerschmitt Bf 109 ou le Hawker Hurricane, dans le cadre d'un meeting aérien reproduit dans ses moindres détails. «Final Approach» vous propose quant à lui 2000 scénarios d'approches difficiles sur Paris, Chicago ou New York. Tandis que «Navigator» vous permet de créer un plan de vol complet transférable ensuite sur Flight Simulator 95. Reste le prix, dans les 300 F pour le premier et environ 250 F pour les deux autres, qui risque de vous faire redescendre sur Terre assez brutalement !*

ON RECRUTE !

Vous rêvez d'intégrer une équipe de développement de jeux vidéo sérieuse et expérimentée, mélange de créativité et de savoir faire au service d'un travail passionnant, donnant naissance à des produits originaux et innovants ?

P.A.M DEVELOPPEMENT:

Mister Nutz, UEFA Soccer, Snow Racer 98

RECRUTE:

PROGRAMMEURS

expérimentés dans les domaines suivants:
C++
Windows (MFC, ACTIVE X..),
3D (connaissances très approfondies)
Nintendo 64
Playstation
Réseau / internet

GRAPHISTES

3DS4 / 3DSMAX
Photoshop, Painter, Deluxe-Paint
Alias / Wave Front
3D temps reel

GAME DESIGNERS

Scénario
Design papier
Story-board

CHEFS DE PROJETS

Expérience requise (2 projets minimum

Merci de nous envoyer vos CV a

Sophie DILLENSEGER
PAM DEVELOPPEMENT, 110 rue du Petit Leroy,
94550 CHEVILLY-LARUE
e-mail:jobs@pamdev.com www.pamdev.com

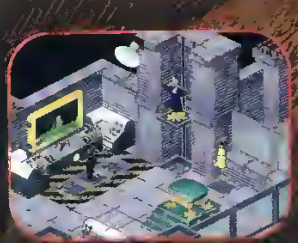
POWER AND MAGIC DEVELOPMENT

Tu te souviens, la première fois?

"Le plus beau jeu du monde"

"Qualifier LBA 2 : sublime, fantastique, magique, tendre, envoûtant..."

pour Windows®95 et MS-DOS®



LBA 2
little big adventure

PC team 93%
Gen 4 ★★★★ HIT

ADELINE

Boulets rouges sur le Net

Gettysburg !

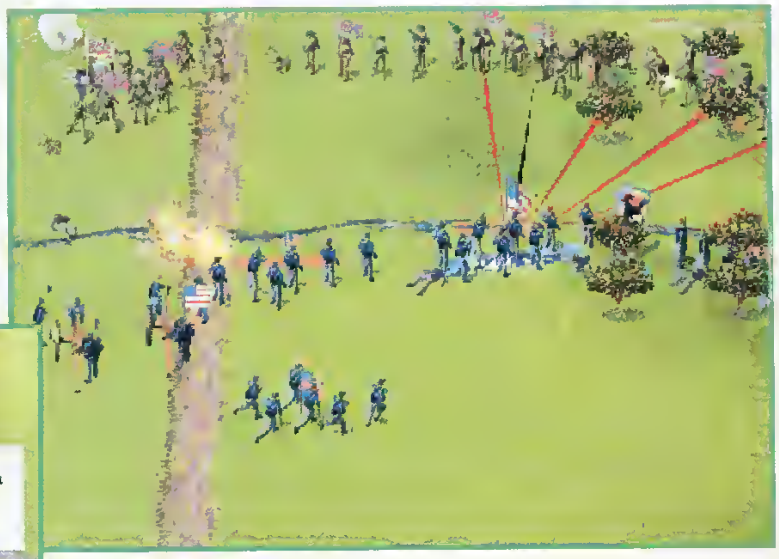
Après s'être attelé à la conquête du monde avec Civilization et Colonization chez Microprose, Sid Meier change son fusil d'épaule et nous propose un wargame historique en temps réel centré sur la plus fameuse bataille de la Guerre de Sécession.

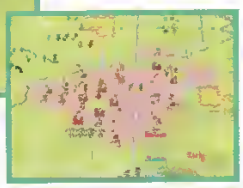
Jusqu'ici, très peu de développeurs se sont essayés au genre difficile du wargame en temps réel. Et les seuls exemples notables venant à l'esprit restent Fields of Glory et The Civil War. Malheureusement, ces deux titres s'étaient heurtés à un écueil qui a déjà brisé plus d'un jeu ambitieux. À savoir une I.A. capable de tenir la dragée haute à un joueur dans une bataille en temps réel, où le nombre de décisions à prendre et le choix des bonnes options tactiques relève autant de l'instinct d'un général que de la logique pure et simple ! C'est pourtant le défi que c'est décidé à relever Sid Meier, le créateur de Civilization que nous n'avons plus à présenter. Pour ce faire, lui et sa nouvelle équipe, appelée Firaxis, ont choisi de se concentrer sur la bataille la plus fameuse de la Guerre Civile Américaine, la bataille de Gettysburg. Près de cette petite ville de Pennsylvanie, du 1er au 3 juillet 1863, les forces de l'Union de Grant se sont battues pendant trois jours contre l'armée confédérée de Lee, la victoire du Nord marquant un tournant décisif de la Guerre de Sécession. Évidemment, ce grand moment de l'histoire n'a pas la même renommée de notre côté de l'Atlantique, mais cela ne devrait pas nous empêcher d'apprécier un grand jeu !

Apprenti-général

Le métier de soldat ne s'improvise pas, et pour que vous ne lanciez pas vos hommes au massacre, un tutorial très complet vous apprendra sur de petites escarmouches à faire manœuvrer vos troupes comme un vétéran. Une fois que vous aurez mérité vos étoiles, vous pourrez vous lancer sur un des 24 scénarios qui illustrent différents moments forts de la bataille, ou rejouer les trois jours de combat en continu ! Ce genre d'exercice n'est pas à la portée de tout le monde, vu le nombre de régiments impliqués de par et d'autre, et vous pourrez appeler d'autres joueurs à la rescousse ! En effet, une des options les plus alléchantes de Gettysburg ! est le mode multijoueur, qui vous permet de jouer jusqu'à 8 en réseau ou multijoueur. Vous pourrez choisir de jouer les uns contre les autres en vous répartissant dans chacun des deux camps, ou de tous vous allier contre l'ordinateur. Dans ces deux cas de figure, chacun des joueurs sera responsable de sa propre brigade, division ou corps d'armée, selon l'échelle de jeu choisie pour la partie. En solo comme en multijoueur, vous pourrez aussi ajouter une dose d'imprévu en choi-

Format : CD-Rom PC / Éditeur : Electronic Arts / Sortie : novembre



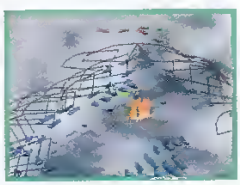


sissant un scénario généré aléatoirement. Bien que le jeu soit très porté vers le multijoueur, le jeu en solo n'a pas été délaissé et vous pourrez choisir entre quatre niveaux d'expertise pour l'intelligence artificielle, ainsi que son style de combat, de direct à franchement innovant.

Le général 3D

Heureusement, une interface très intuitive vous permet de gérer facilement les nombreux régiments et brigades constituant un engagement de taille seulement moyenne. En sélectionnant le drapeau d'un général, vous pouvez faire manœuvrer toute une brigade ou une division, le système restant le même pour changer la position d'un simple régiment. Un série d'icônes toujours présente en bas de l'écran vous permet de changer de formation d'un clic de souris. Au-delà de l'interface, la 3D regne en maître sur le champ de bataille et les nombreuses animations retiendront autant votre attention que le déroulement général de la bataille. Vous verrez vos hommes se placer en colonne ou se déployer en ligne, courir en battant la charge, tirer et recharger leurs fusils. Le terrain en 3D vous permet de zoomer et dézoomer à volonté, ainsi que d'exécuter des rotations pour avoir un meilleur aperçu de certaines parties du champ de bataille. Mieux que cela, le terrain exercera une réelle influence sur les combats, le sommet des collines ou l'orée d'un bois conférant un réel avantage tactique aux troupes qui les occuperont. Le tout étant placé dans un contexte rigoureusement exact, Gettysburg ! promet aux wargameurs de sentir le vent du boulet et de partager les cris d'exultation de leurs troupes comme jamais auparavant ! ■

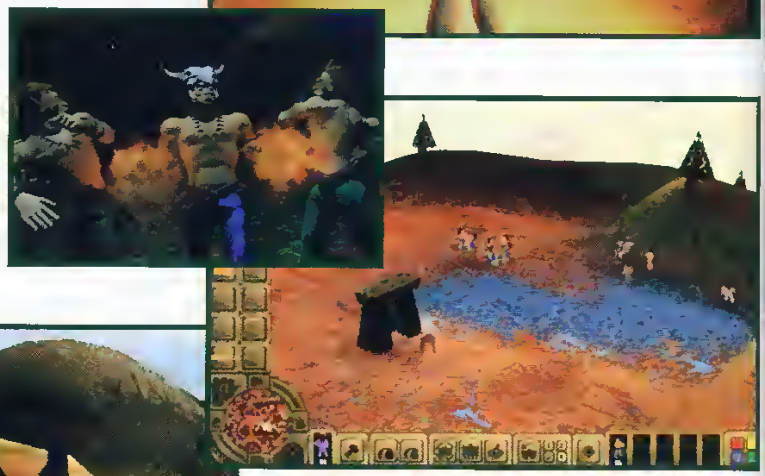
Frédéric Marié

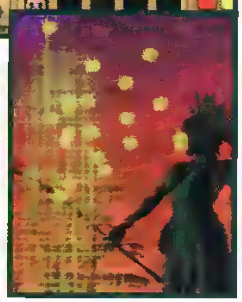


Divine colère

Populous 3 the Third Coming

Dix ans après son apparition, le plus fameux jeu d'expérience divine s'apprête à revenir sur nos écrans ; encore plus étonnant, encore plus beau, encore plus original bref, encore plus mieux ! Alors avis à tous les futurs dieux : faites chauffer la foudre !





Inutile de s'en cacher : la découverte de la version pré-alpha de Populous 3 fut une surprise. La vue en perspective a effectivement de quoi surprendre : entièrement courbe et en 3D (un peu comme dans Magic Carpet mais en plus réussi), elle offre la possibilité de tourner autour de la planète où se déroule l'action. À sa surface, des arbres, des collines, des rivières et surtout, de nombreux petits personnages qui gambadent dans tous les sens... Tous ?... Non ! Un petit groupe mené par une femme chaman attend les ordres du joueur : ce seront ses premières ouailles... Les autres personnages sont des sauvages qui attendent la conversion ! Mais prudence car quelque part, un autre dieu projette lui aussi d'illuminer le plus de monde possible !

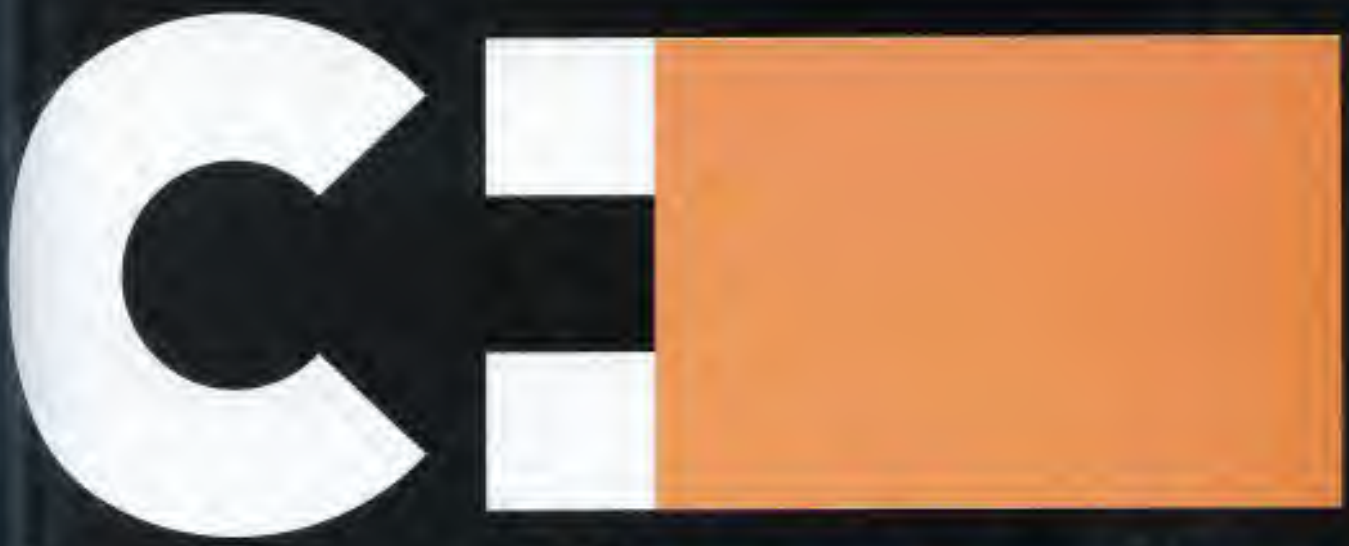
Même si l'objectif du dieu-joueur est de rassembler le maximum de croyants, on n'échappera pas aux incontournables du jeu de stratégie en temps réel. Les fidèles devront donc construire un village, collecter des ressources, entraîner des unités et conquérir ! Et pour compléter le tableau, la magie n'a pas été oubliée : la femme chaman, en plus d'être la seule capable de convertir des sauvages, est en plus investie de pouvoirs surnaturels : 14 sorts seront disponibles du plus pratique (pont magique) au plus dévastateur (tremblement de terre).

De nombreuses actions différentes pourront également être entreprises (construire, saboter, interroger, espionner, etc.) par plusieurs types d'unités (guerriers, chamans, guerrier-mages, montgolfières, bateaux, espions, etc.).

Bref, en plus d'être beau et original, Populous 3 risque d'être également riche, complet, et facile à prendre en main. Le jeu étant en 3D, on est en droit de se demander s'il supportera les cartes accélératrices type 3Dfx... Pour l'instant, nous n'en savons malheureusement rien. Mais ce que l'on sait, c'est que the Third Coming (encore développé par Bullfrog et amorcé par Peter Molyneux), a de grandes chances d'être un hit. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Format : PC-CD-Rom / Éditeur : Electronics Arts / Sortie : novembre



Parlez-en à votre micro

Prononcez "cé deux points", la seule chaîne de télévision pour vous et votre micro.

Pour vous, la seule chaîne de télé entièrement consacrée aux jeux vidéos, à la micro, à internet et à la cyber-culture

Pour votre micro, un service de téléchargement par satellite à haut débit, avec des centaines de logiciels chaque mois

sur CANAL SATELLITE NUMERIQUE et LE CABLE NUMERIQUE

plus d'info :
0803 - 056 058
www.cpp.fr
3615 CPP

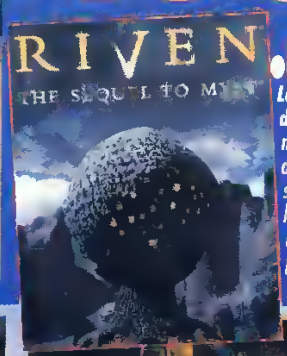
8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

MICROMANI

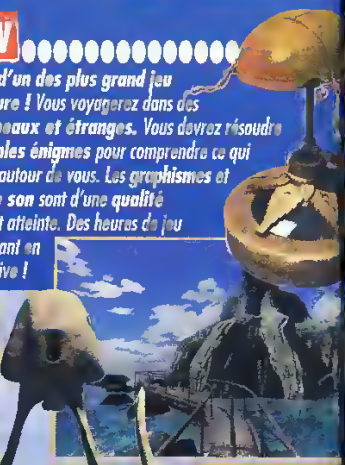
L'UNIVERS DU PC CD RO

100% JEU



NEW

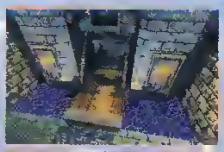
*La suite d'un des plus grand jeu d'aventure ! Vous voyagerez dans des mondes **beaux et étranges.** Vous devrez résoudre de **multiples énigmes** pour comprendre ce qui se passe autour de vous. Les **graphismes** et la **bande son** sont d'une **qualité** rarement atteinte. Des heures de jeu passionnant en perspective !*

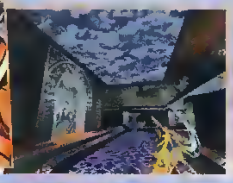


HEXEN II
THE ETERNAL BATTLE OF THE LAND

NEW

*Choisissez votre personnage et parcourez **30 niveaux** **réellement interactifs** à la **3D** **éblouissante** Nagez, volez, courez, combattez avec plus de **36 armes** **différentes** Incluant jusqu'à **16 joueurs** **en réseau**, partez pour une aventure des plus palpitante Priez pour en revenir !*

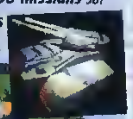


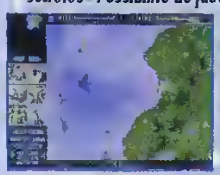


NEW

ANNIHILATION

*Voici un des **meilleurs jeux de** **stratégie** Qualité graphique, et choix entre **150 unités, 50 missions** sur terre, air et mer, **armes** **secrètes ! Possibilité de jouer à 10 en réseau.***





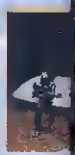
NEW

LANDS OF LORE
LES GARDIENS DE LA DESTINEE

*Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'**aventure râle le plus attendu** **de l'année.** Saurez vous conjurer la malédiction de Scotia la sorcière et résister au retour du démon Bilal ? **4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure...***

NEW

*Temps reel integral, des **dizaines d'unités terrestres et** **aériennes, multi-joueur,** possibilité de **moduler le** **comportement** de ses troupes et la présence d'une puissant editeur de scenarios perm à DarkReign de **renouveler** le genre de Wargam temps réel*



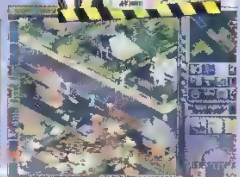
FIFA 98

NEW

*La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de **jouer seul ou a plusieurs** **Jouabilité, fluidité améliorées** **et nombreuses options** feront de ce jeu la **nouvelle référence !***

*Simulation économique **délirante** **et pleine d'humour**, Constructor va vous permettre de **relancer le marché** **de l'immobilier.** Mais attention aux **squatters, combinoleurs, laubards,** **mafieux et autres concurrents !! Un** **MUST !***

NEW



International Rally Championship

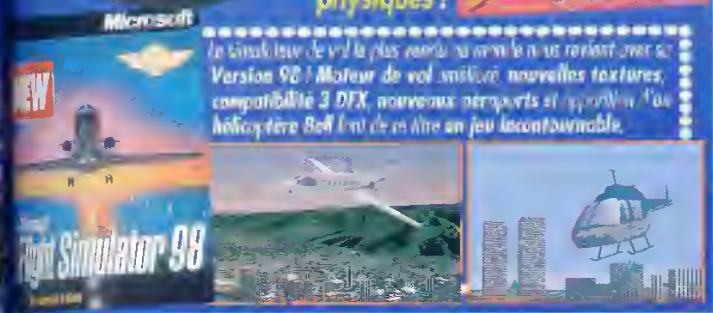
*International Rally Championship arrive en force ! **Défiez** vos concurre **15 circuits extrêmes** a **2 joueurs** «splitté» ou à **8 en réseau** Éditez v propres circuits et partez découvrir le t*

*à 200 km/h **Plus que de la conduite, du vrai pilotage !***

EXCEPTIONNEL !

Venez tester dans tous les Micromania le joystick qui vous fera vibrer dès la fin octobre !

Side Winder Force Feedback une nouvelle dimension dans le jeu : des sensations physiques !



Le simulateur de vol le plus connu au monde vous revient avec sa Version 98 ! Moteur de vol amélioré, nouvelles textures, compatibilité 3 DFX, nouveaux aéroports et apparition d'un hélicoptère Bell font de ce titre un jeu incontournable.

Jouez en réseau de chez vous

NET STADIUM

- Duke Nukem 3D
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Cammand & Canquer...

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet : http://www.azursoft.fr/stadium

MICROMANIA

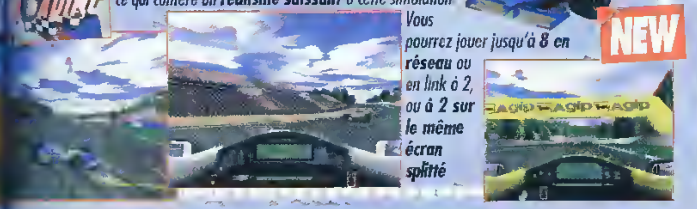
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...

F1 Racing Simulation 3D

Une simulation officielle FIA : toutes les données de la saison 96 sont présentes dans ce jeu, ce qui confère un réalisme saisissant à cette simulation. Vous pourrez jouer jusqu'à 8 en réseau ou en link à 2, ou à 2 sur le même écran splitté

NEW



LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
Métro Porte d'Italie (Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Cial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Sous le Cinéma Gaumont Champs-Élysées
Métro George V - 8e Arrondissement - Paris
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA QUARTIER LATIN
Métro Saint-Michel - 75006 Paris
Tél. 01 40 46 93 10

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78180 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Gr. Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Prouvaires - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Sortie Forum Lescot
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
77600 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 37

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 52 30

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Avenue Chaussier
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Évry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 62

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial les Arcades - Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Niveau Haut
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - Route de Vélizy
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face cinéma UGC)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TEL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50

L'équipe de Cyclones Studios reconnaît à Uprising une double paternité. Quake et Mechwarrior pour son côté action, Command & Conquer et Warcraft pour son côté stratégie. Avouez que l'on pouvait trouver pire comme tuteurs ! Au final, Uprising est un jeu d'action intégrant des éléments stratégiques, et non l'inverse. Ici, point de plan de bataille à longue échéance, les choix comme les enjeux sont d'une simplicité épiscopale. Vous commencez avec une unité de commandement mobile : le Wraith, un tank disposant d'un arsenal digne d'un porte-avions (j'exagère à peine !). Ce dernier doit

prendre d'assaut des bunkers de commandement pour y ériger des citadelles, sorte de gigantesques tourelles de défense à partir desquelles il est possible de construire des usines de production. De ces citadelles, le joueur tire à la fois sa « puissance » (déterminant sa capacité à produire) et ses unités. Il peut d'ailleurs en prendre le contrôle à tout moment afin de défendre sa base. Que ce soit à l'intérieur du Wraith ou d'une citadelle, le joueur a toujours la possibilité de déployer les unités en attente et de les diriger via un système de raccourcis clavier aux petits oignons (frits à la poêle avec de l'huile de tournesol). Vous avez à votre disposition une infanterie, des tanks, des chasseurs et des bombardiers (plus quelques surprises). Chacune de ces unités est plus ou moins efficace selon les cibles que vous leurs attribuez. Inutile, par exemple, d'envoyer des fantassins prendre d'assaut une tourelle laser, ils se feraient

La démo étant sortie depuis maintenant quelques semaines, nous avons pu nous faire idée plus précise de ce premier jeu de stratégie à la Command & Conquer en vue subjective. Au vu du résultat, préparez-vous pour fin 98 à une avalanche d'Uprising-like !

Comme si vous y étiez !

Uprising

Format : CD-Rom PC / Éditeur : Cyclone Studios/3DO/Ubi Soft / Sortie : Novembre

griller avant même d'arriver à portée de tir. Chacune de ces unités peut également être upgradée en développant de nouvelles technologies.

C & C grandeur nature

Mais la grande force d'Uprising provient avant tout de sa présentation en vue subjective. Pour la première fois, le joueur prend véritablement part à l'action. Il ne se contente plus de comptabiliser ses pertes, restant de marbre face à l'anéantissement de ses troupes. Grâce au recul obtenu par la vue d'ensemble, il « vit » réellement les offensives, assistant avec horreur au massacre de ses fantassins à quelques mètres de son tank de commandement. Ce réalisme aurait été amoindri si le moteur graphique du jeu n'avait pas suivi. Ce qui est malheureusement le cas sans 3Dfx. TerraTech Engine (nom du moteur 3D développé par Cyclone) ou pas, Uprising est tout juste fluide en SVGA sur un P166 et atrocement laid en VGA. En revanche le jeu est tellement convaincant avec une carte 3Dfx, que Helmut Kobler, le président de Cyclone Studios a déclaré lors d'une interview accordée au magazine OnLine Gaming Nexus, qu'il pensait développer Uprising II en mode natif 3Dfx ! La version 3Dfx du jeu était d'ailleurs l'un des derniers points sur lesquels les programmeurs travaillaient avec la gestion du force feedback. En tout 30 missions vous attendent dans Uprising. Si quelques-unes vous assignent des tâches bien particulières, la plupart consiste à prendre d'assaut des citadelles ennemies et à protéger les vôtres. Le joueur doit ainsi zapper très vite de son Wraith à ses citadelles pour y déployer ses troupes, que ce soit à des fins offensives ou défensives. L'I.A. semble particulièrement au point, l'ordinateur tirant par exemple partie des points d'étranglement (comme les canyons) pour tendre des embuscades ! Comme dans Command & Conquer, il est possible de récupérer des bonus sur le terrain. Ceux-ci se présentent sous forme de caisses renfermant souvent des unités supplémentaires. Un générateur de campagne aléatoire permet au jeu de bénéficier d'un durée de vie des plus honorables. Quant à l'option multijoueur, elle permettra de réunir de deux à quatre joueurs. Enfin, l'interface (fonctionnant en grande partie à partir d'un système de raccourcis clavier, comme nous l'avons vu plus haut) est un modèle d'ergonomie. Et si elle nécessite tout de même un petit temps d'apprentissage, il est possible de prendre des cours accélérés auprès du Tutorial.

Thierry Falcoz

Alors que Pacific General nous avait fait battre campagne dans les paysages exotiques du théâtre du Pacifique de la Seconde Guerre mondiale, Opération Panzer recentre le conflit sur l'Europe. Sur près de 50 scénarios et 5 campagnes, vous pourrez prendre en main la destinée des différents belligérants Allemands, Russes, Anglais et Américains. De nombreuses batailles sont représentées sur toute la durée du conflit, et vous pourrez aussi bien vous battre dans le désert près de Tobrouk que dans le bocage normand, en passant par les steppes arides de la Russie. Opération Panzer reprend la même échelle que les précédents volets de la série, une unité sur la carte en représentant de 5 à 15 en réalité. Dans le principe, peu de choses ont changé, si ce n'est que les unités de tanks lourds peuvent maintenant tirer à deux hexagones de distance, et que les infiltrations des lignes ennemies seront rendues bien plus difficiles, chaque unité ayant enfin une zone de contrôle prévenant tout mouvement ennemi dans sa proximité.

C'est beau, mon général !

En fait, la principale nouveauté justifiant l'existence d'Opération Panzer tient surtout dans la refonte des graphismes, et les guerriers dans l'âme appréciant une pointe d'esthétisme n'y seront probablement pas insensibles. En découvrant le résultat, difficile de retenir son enthousiasme : « Oh, la schöne Karte, ah, les wunderbar ikönen ! » En effet, toutes les cartes sont dessinées à la main, et les unités sont représentés très précisément. Le graphisme de chaque type d'unité, de l'infanterie aux chars, paraît rigoureusement exact, et les concepteurs ont poussé le souci de la perfection jusqu'à réaliser des graphismes différents selon le théâtre d'opération, du désert marocain aux étendues enneigés de la Russie. Évidemment, les cartes fait main signifient que l'éditeur de missions ne vous permettra pas de les modifier, mais vous pourrez au moins éditer les forces et les caractéristiques de chaque unité si vous voulez refaire l'histoire. En bonus, Opération Panzer sera jouable jusqu'à quatre via réseau et Internet. ■

Frédéric Marié

La série un peu vieillissante des Panzer General subit un sérieux lifting, dont les résultats nous sont révélés dans Opération Panzer. Sans tomber amoureux, vous ferez marcher vos troupes et couler vos tanks avec autant ou même plus de plaisir !

Des plages à la toundra

Opération Panzer

Format : PC CD-Rom / Éditeur : Mindscape / Sortie : novembre

FALLAIT PAS Y TOUCHER !

du meilleur jeu d'action » – GameFan's Best of E3 Awards • « ... le moteur le plus novateur depuis l'invention du doom-like » - Joystick • « Le jeu [illegible] remarqué (...) tant par sa perfection graphique que pour l'intelligence artificielle de vos adversaires. » - PC Player • « Un des jeux les plus [illegible] de cette fin d'année » - PC Team • « Half-Life sera le hit de votre Noël ... » - PC Mag Loisirs • « Le doom-like le plus prometteur ... » - Génération 4

SIERRA

HALF-LIFE

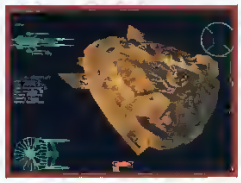
http://www.sierra.fr

Starfleet Academy

Aux frontières de la 3D

Les jeux inspirés de l'univers Star Trek n'en finissent pas de se succéder, mais cette fois Interplay nous propose une simulation très pointue enrobée d'un scénario solide qui vous fera suivre les pas de Kirk de l'Académie au rang de capitaine !

C'est avec une excitation teintée d'une vague appréhension que vous vous embarquerez dans cette nouvelle aventure. Dans un premier temps, vous serez à la tête d'un équipage aux commandes d'un simulateur. Au cours d'une intrigue linéaire soutenue par des scènes en Full Motion Video, vous aurez à prouver que vous avez l'étoffe d'un héros avant d'embarquer dans un véritable vaisseau, direction l'inconnu. Une trentaine de missions vous attendent, au cours desquelles vous aurez l'occasion de piloter quatre classes de vaisseaux différents (dont un identique à l'Enterprise), et d'en rencontrer une trentaine pas forcément tous ennemis. En effet, vos missions ne se limitent pas seulement à blaster du klingon, mais aussi à effectuer des opérations de sauvetage, entrer en contact avec de nouvelles races intergalactiques, et bien d'autres choses encore. Pour les connaisseurs, vous pourrez vous frotter au fameux test du Kobayashi Maru. Rassurez-vous, les programmeurs ont prévu la possibilité de tricher pour le passer, à condition de trouver la ruse... Bref, on retrouve dans Starfleet Academy tout l'esprit qui fait la magie de la série Star Trek !



Quand la 3D remplit l'espace

Vous aurez à évoluer sur le pont entre les différents postes de communications, ingénierie, armement, navigation et scientifiques, pour configurer votre vaisseau et en tirer le maximum en période de crise. Ils sont à la fois complets et faciles à maîtriser, et devraient plaire aussi bien aux capitaines en herbe qu'aux vétérans intersidéraux. On retrouve a *priori* la même philosophie au niveau des graphismes 3D, propres et nets, sans trop d'excès dans les effets visuels. Pourtant, le soft affiche des textures d'une netteté impressionnante, ainsi que de nombreux effets de light sourcing. Les effets de camouflage sont eux aussi superbement réalisés, le tout s'exécutant de façon plutôt fluide sur un P166 sans accélération 3D. Si je vous dis qu'en bonus la carte 3Dfx devrait être supportée dans une version spécifique, vous n'aurez pas fini de contempler les frontières de l'infini dévollées par ce nouveau simulateur !

Frédéric Marie

Format : CD-Rom PC / Editeur : Interplay / Sortie : novembre

C'est clair!

votre PC a du potentiel

Graphics Blaster Extreme

Lancez à votre univers ...le summum des ...réalismes 3D avec des performances et une qualité d'image aussi éblouissantes ...extrêmement réalistes.

Kit PC-DVD Encore

Pour participer à la révolution du DVD, autant disposer d'une technologie en avance sur son temps : films, jeux, distractions... à vous de choisir !

Sound Blaster AWE64 Gold

Avec la Sound Blaster AWE64 Gold, vous plongez dans l'incroyable univers de la meilleure carte son disponible, en performances comme en compatibilité. Ses possibilités sont stupéfiantes de réalisme grâce à des échantillons Sound Font inégalés et au rendu de l'atmosphère E-mu® 3D Positional Audio. Si vous êtes musicien, votre créativité va trouver à qui parler. Avec 64 voix simultanées et une table d'ondes de cette qualité, Creative vous offre ce qui était juste hier l'apanage des produits professionnels coûteux. Sachez que toute la série AWE64 appartient à la famille Sound Blaster, le standard du son sur PC. Toutes vos applications passées... et futures sont donc compatibles ! Qui dit mieux ?

Haut-parleurs SoundWorks

Pour tirer le meilleur parti de votre carte son AWE64 Gold ! Le système de haut-parleurs PC en 3 éléments : on ne fait pas mieux sur le marché actuellement.

...vos yeux, la combinaison optimale des dernieres nouveautes Creative, ...dès aujourd'hui le PC du futur. Une installation simplissime et ...pour un ensemble harmonise a la perfection qui vous fera vivre ...une expérience d'une autre dimension. Ce serait dommage d'attendre ...pour vous les procurer.

...exceptionnelle : pour l'achat d'une carte son AWE64 ...Spéciale* ou AWE64 Gold, nous vous reprenons ...ancienne carte audio et vous bénéficiez d'un remboursement de 100 F* ou 220 F**. ...obtenir toutes les informations (offre de reprise, caractéristiques et disponibilité ...), contactez votre point de vente, surfez sur notre site web ou appelez notre ...accueil clientèle au 01 39 20 86 03.**

...Creative Technology Ltd. Sound Blaster et Soundworks sont des marques deposees. AWE64 et Blaster sont des marques ...Creative Technology Ltd. Tous les autres logiciels et marques cites sont propriete de leur societe respective. Toutes les ...caractéristiques peuvent etre modifiées sans préavis. Le contenu peut varier legerement par rapport a la reproduction ci-dessus.

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Adapté du jeu Nintendo 64, Turok est à la fois un jeu d'action en 3D et une véritable galerie d'effets graphiques rendus possibles par l'utilisation de la 3Dfx. Les 14 armes proposées figurent parmi les plus spectaculaires et les plus dévastatrices jamais vues dans un quake-like. Si l'utilisation du coutelas ne s'accompagne que de modestes gerbes de sang, celle du canon à fusion atomique provoque des déflagrations à faire pâlir le plus kamikaze des artificiers hollywoodiens ! Le jeu en lui-même fait la part belle à l'action en alternant séances de tirs et parcours du combattant. Il n'est ainsi pas rare de devoir franchir des précipices en sautant de plate-forme en plate-forme. L'escalade de murs couverts de végétation sera également l'une de vos activités favorites entre deux franchissements de rivière. Il est d'ailleurs possible de vous familiariser avec l'environnement et l'interface de Turok à l'aide d'un mode Tutorial ! Ce qui constitue une grande première dans ce type de jeu. Question mouvements, il est possible de courir, de sauter, de se déplacer latéralement, etc., mais non de se baisser. Pour se défendre, le joueur commence avec un simple canif (peu adapté à la chasse au raptor), avant d'acquérir un arc, un fusil et des armes de plus en plus puissantes en progressant dans le jeu. Relativement variés, les décors vous invitent le plus souvent à vous frayer un chemin à travers la jungle, en rencontrant de temps à autre un sanglier, un daim ou un chimpanzé. Inoffensifs, ces animaux ne sont pas uniquement là pour animer les niveaux. Ils libèrent en effet une grande quantité de points de vie si vous parvenez à les abattre ! C'est ignoble ! Outre les points de vie, il est aussi possible de collecter des munitions, des armes, des clés et des bonus d'invincibilité provisoire. Complet et visuellement splendide, Turok comporte malgré tout un défaut majeur : il ne propose pas de mode multijoueur... Test (solo donc) le mois prochain.

Thierry Falcoz

À l'E3 le stand Acclaim pouvait se vanter de présenter deux des jeux accélérés 3D les plus impressionnants du salon : Forsaken et Turok. Vendu en bundle avec la 3Dfx Jazz, ce dernier force l'admiration par la qualité de son animation et de ses graphismes.

Tu twist ou...

Turok

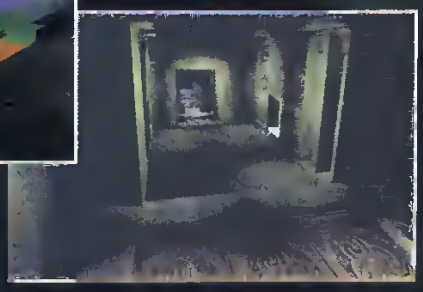
Format : CD-Rom PC - Editeur : Acclaim - Sortie : novembre

Le jeu de rôle en 3D dans l'univers de Daggerfall™

BATTLESPIRE™

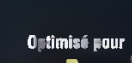
Déjouez les pièges et les intrigues du monde de Tamriel...

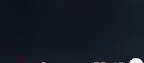
- Un univers immense peuplé de personnages et de monstres intelligents
- Des complots à déjouer avec l'aide des habitants de Tamriel
- Système unique permettant de créer complètement votre personnage
- Création intégrale et personnalisée des sorts grâce au "Spell Maker™"
- Environnement 3D en Haute Résolution totalement fluide
- Complète liberté de mouvement et de vision des personnages
- Gestion en temps réel des combats et de la Magie
- Jusqu'à 8 joueurs ordinateur ou humain en mode coopératif, adversaire et même Deathmatch, par connexion directe, modem, réseau ou Internet.

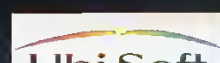


Bientôt disponible sur CD-ROM PC

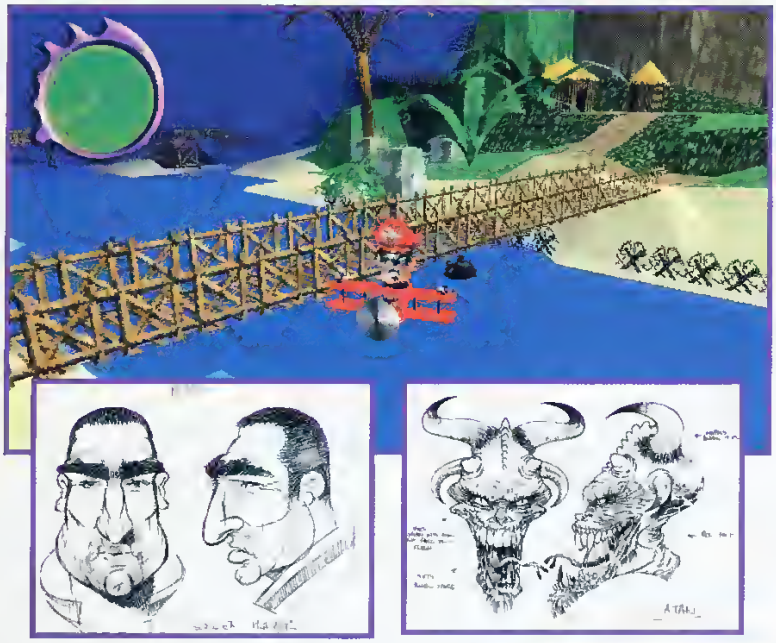
en version originale avec manuel en français, puis en version française intégrale







[illegible] dépendent de Media Technology Limited. © 1996-1997 Media Technology Limited. Tous droits réservés. Tous les autres logos, marques, et graphismes appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Bethesda Softworks est une division de Media Technology Limited.



Les Hedz n'ont pas de chance. Race extraterrestre ayant atteint un très haut degré de civilisation, ils ne connaissent plus ni la guerre, ni la maladie. Résultat : ils s'ennuient à mourir. Pour ne rien arranger, ils se ressemblent tous. Pour passer le temps, ces Hedz se sont inventés un sport national : la collecte de têtes terriennes célèbres. Très vite, ce sport est devenu une véritable institution, les Hedz perdant véritablement la tête pour se constituer la collection la plus prestigieuse possible. Des rixes éclatèrent un peu partout, et les autorités décidèrent finalement de ne pas se prendre la tête en légitimant tout simplement ces « têtes à têtes ». Désormais, ils seront simplement restreints à une ceinture d'astéroïdes : le Flux. L'équipe de Vis Interactive (de dangereux psychopathes à n'en pas douter), définit son jeu comme le premier collect'em up. Le joueur incarne l'un de ces collectionneurs fous, doté au départ de cinq têtes, et bien décidé à dépouiller ses petits camarades des leurs sur les 35 mondes visités.

Une bonne tête

Ces Hedz ont mis au point un système leur permettant de coiffer ses têtes et ainsi d'acquérir les pouvoirs prêtés à la célébrité décapitée, comme la possibilité de shooter des ballons explosifs pour Éric Cantona ou celle d'utiliser sa guitare comme un lance-flammes pour Jimmy Hendrix ! Le joueur a la possibilité d'enrichir sa collection jusqu'à posséder 225 têtes ! À lui ensuite de choisir les plus appropriées à tel ou tel niveau, certaines têtes permettant de voler (Mohammed Ali par exemple, ne me demandez pas pourquoi), d'emprunter des véhicules, etc. Avec un point de vue à la Tomb Raider, Hedz est entièrement en 3D et exploitera les capacités de certaines cartes accélératrices 3D, dont la 3Dfx. Afin de rendre leurs aliens travestis du buste identifiables au premier coup d'œil, Vis Interactive a également mis au point une technologie mi-Voxel, mi-polygone au rendu étonnant. ■

Thierry Falcoz

Hedz, c'est l'histoire de paparazzis aliens d'un genre... expéditif. Au lieu de se contenter de prendre des photos et de provoquer des accidents, comme tout bon paparazzo qui se respecte, ils décapitent depuis des siècles les figures historiques terriennes !

Chasseurs de têtes

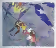
Hedz

Format : CD-Rom PC | Éditeur : Interactive/Hasbro | Sortie : novembre

[illegible]

Formula One

Descent 2


Hyperblade

Mech Warriors 2

Tomb Raider

Sans Monster 3D et Monster Sound, êtes-vous sûr de jouir pleinement de vos cinq sens ?

Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) 6, Boulevard du Général Leclerc 92115 Clichy - France - Tél 01 47 56 11 57 - Fax 01 47 56 11 39
modem 28 8 KB 19 49 8 151 266333, 19 44 1189 444415 ou 19 1 408 325 7175, Numéros 19 49 8151 266334 - America Online (Keyword DIAMOND)
Network Find DIAMOND. Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673), Site FTP ftp diamondmm com Site Web Internet http //www diamondmm com

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de

aAt Supersoore (TÉL 01 44 93 98 00), **SURCOUF** (TÉL 01 53 33 20 00) **L.C.D.I Advance** (TÉL 01 40 09 51 51)

Actebis SA 2, rue de la Pature 78420 Carrieres sur Seine - Tél . 01 30 86 67 67 - Fax : 01 30 86 67 66
ARROW Computer Products : Division Megachip - Equalizer 7, avenue du Canada 91966 Les Ulis - Tél . 01 60 92 60 60 - Fax · 01 60 92 60 69
KARMA : 2, rue Alexis de Tocqueville 92160 Antony - Tél : 01 46 74 56 56 - Fax : 01 46 74 00 37
High Tech Services : 7, chemin des Floralies 13090 Aix en Provence - Tél : 04 42 20 59 59 - Fax . 04 42 20 59 23
IEE 10, rue Marcel Sallnave 94854 Ivry sur Seine - Tél : 01 46 70 18 88 - Fax : 01 46 70 18 70
TWC Computer : 51-53, chemin des Vignes ZI les Vignes 93000 Bobigny - Tél · 01 49 15 92 88 - Fax . 01 48 43 27 44

et Supra Net Commander sont des marques de Diamond Multimédia Systems. Inc. / Communications Division 31 SE Stonemill Drive, Suite 150, Vancouver, WA 98 684.
et les logos associés sont des marques de Rockwell International Corporation Toutes les autres marques sont la propriete de leurs détenteurs respectifs

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

APPARENCES SOMPTUEUSES !

Apparemment développé par Beam Software, **l'équipe de développement australienne responsable de K.K.N.D,** DethKarz **est apparemment une sorte de Megarace en 3D temps réel tirant apparemment partie des cartes accélératrices 3D. N'ayant pour toutes informations, qu'une poignée de captures d'écran, le nom et la date de sortie approximative du produit (98...), il m'a bien fallu m'en tenir aux apparences ! Par ailleurs somptueuses, comme vous pouvez le constater de visu.**

BREVES

• La société **Canopus** a annoncé la **Pure3D**, une nouvelle carte 3Dfx dotée de 6 Mb (en lieu et place des 4 habituels) et surtout capable de se passer de votre malheureux écran 15 pouces pour se brancher directement sur la télé ! Vous allez enfin pouvoir garder des enregistrements vidéos de vos exploits multijoueur et ainsi faire chanter vos infortunés camarades de jeu !

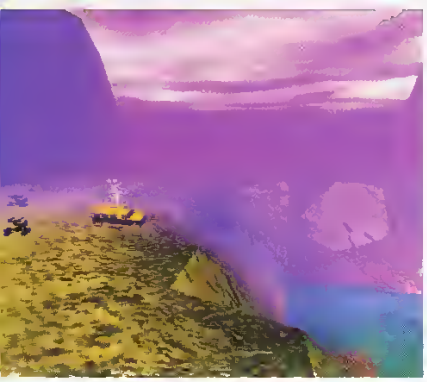
• Une rumeur court sur le Net selon laquelle **Matrox** travaillerait actuellement sur une carte accélératrice 3D à base d'un chipset **PowerVR PCX2** une rumeur confirmée début septembre sous le nom de **Matrox m3D**

• Un shoot 3D répondant au nom de **Profiteer** devrait sortir ce printemps chez **Psygnosis** Doté de cartes specifiques au mode multijoueur, ainsi que d'une trentaine de missions solo (sans compter les niveaux cachés), les premières photos 3Dfx de ce soft laisse présager un jeu classique mais attrayant ●

Puissance AGP

Alors que tout le monde parle encore des avancées technologiques que sont les processeurs MMX et les cartes 3D, il y en a qui sont déjà passés à la vitesse supérieure, comme la société **Rage Software** En présentant **Incoming**, leur premier titre utilisant la technologie AGP (Advanced Graphic Port), ils ont frappé un grand coup à l'E.C.T.S Pour résumer, disons que cette technologie devrait permettre de multiplier par quatre le débit de données graphiques Le jeu nécessitera la présence d'une carte 3D pour obtenir la qualité graphique dont ces photos vous donnent une infime idée En fait, la puissance d'un Pentium 2 AGP doublé d'une carte 3D équivaut à une borne d'arcade actuelle ! Le titre en lui-même est un jeu de stratégie/combat, dans lequel le joueur évoluera à travers une quarantaine de missions. Alternant phase de défense (un «simple» jeu de tir où vous dirigez une tourelle) et des phases offensives où vous attaquez l'ennemi avec divers véhicules, le jeu supportera en outre la technologie Force Feedback et le son 3D ! ■

SPARTACUS COPTER



Neuronware s'apprête à nous sortir un curieux jeu d'action/stratégie. Un jeu au nom pas facile à prononcer : Skrap... **qui vous place aux commandes du Spartacus, un hélicoptère expérimental à bord duquel vous guidez une armée planquée à l'intérieur d'une base mobile. De celle-ci, vous pouvez extraire des unités et les envoyer débroussailler les environs afin de protéger un gigantesque pain de plastique camouflé en camion destiné à imploser dans la base de défense ennemie (présente en fin de chaque niveau). Entièrement en 3D, Skrap supportera les cartes 3Dfx, ATI Rage II et Matrox Mystique.** ■

Reflux catégorique

Tout juste sorti de sa phase d'ébauche, **Reflux** *est déjà un jeu de stratégie en temps réel prometteur. Développé par* **Metropolis**, *ce soft dispose comme Total Annihilation de graphismes entièrement en 3D. MMX, natif 3Dfx, il suffit d'apposer un regard concupiscent sur la photo d'écran illustrant cette news pour constater qu'il jouit d'atouts visuels incontestables Moins visibles en revanche, sont les effets gérés par le moteur 3D, tels que le morphing en temps réel du terrain. Pour ce qui est du jeu, Reflux offre au joueur la possibilité de créer lui-même ses propres unités à partir d'un panel de plusieurs éléments, obtenant ainsi plusieurs centaines, voire plusieurs dizaines de milliers de combinaisons possibles !* ■

Avec la toute nouvelle technologie K56Flex, et à une vitesse allant jusqu'à 56 000 bps, vous pouvez en un rien de temps surfer sur Internet, et établir au même coup un record en termes de rapidité et d'économie. De plus, contrairement au RNIS, il n'y a pas de coût supplémentaire ou d'abonnement spécial. Entièrement équipés, nos modems (télécopie et transmission de données) vous offrent tout ce dont vous rêvez : répondeur téléphonique, connexion en ligne et gestion logicielle complète. Leur évolutivité leur assurent une compatibilité descendante avec l'ensemble des normes et modèles actuels, et leur technologie Flash ROM garantit pour l'avenir des mises à niveau d'une grande simplicité.

Pour plus d'informations sur notre gamme modem, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.

K56 flex

SupraExpress 56k

Modems SupraExpress 56 000 bps, maintenant il y a des surfers heureux.

SupraExpress 56k

- Navigation rapide sur Internet jusqu'à 56 000 bps.
- Configuration prévue pour les téléconférences (V.80).
- FlashROM pour les mises à niveau logicielles d'une grande simplicité.
- Intègre la technologie de Rockwell Technologies K56Flex.
- Fonction vocale.

REVENDEURS : **SURCOUF** (Tél : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (Tél : 01 40 09 51 51)

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France - Tél : 01 47 56 11 57 - Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28 8 KB 19-49 8 151 266333. 19 44 11189 444415 ou 19 1 408 325 7175, Numeris 19 49 8151 266334. America Online (Keyword : DIAMOND)
Microsoft Network : Find DIAMOND. Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300 3673), Site FTP : ftp.diamondmm.com, Site Web Internet : http://www.diamondmm.com

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamondmm.de

AEE
10, rue Marcel Sallnave
94854 Ivry sur Seine
Tél : 01 46 70 18 88
Fax : 01 46 70 18 70

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Florables
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

SupraExpress et Supra Net Commander sont des marques de Diamond Multimédia Systems, Inc / Communications Division 31 SE Stonemill Drive Suite 150, Vancouver WA 98 684
Rockwell et les logos associés sont des marques de Rockwell International Corporation. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

J'ai F1

[j'me taperais bien une petite pâtisserie orientale]

F1 Racing, *développé par* **Ubi Soft**, *évolue doucement mais sûrement pour très certainement faire l'objet d'un test dans le prochain numéro. Développé avec la collaboration d'ingénieurs Renault, cette simulation est optimisée 3Dfx et compatible Direct3D. La configuration minimale requise sera un P120 et la recommandée un P166. La version bêta reçue proposait une animation correcte sur la plupart des circuits ainsi qu'une bonne impression de vitesse. Seul le circuit de Monaco comportait encore de nombreux ralentissements. On peut néanmoins compter sur les programmeurs Ubi pour nous améliorer tout ça, leur jeu étant par ailleurs des plus complets : quatre niveaux de difficulté, sept (!) types de courses, deux modes de jeu (réaliste et arcade), etc.* ■

Jedi Knight force l'allure

Présenté a l'E.C.T.S dans sa version quasi finale, le moteur 3D de **Jedi Knight** *avait visiblement gagné en qualité depuis sa dernière présentation. Il suffit que vous jetiez un coup d'œil en bas (c'est de la 3Dfx) pour vous en convaincre. On en sait également un peu plus sur le jeu. La maîtrise du côté obscur vous permettra de lancer des éclairs, de jeter des objets au visage de votre adversaire et même de le plonger dans un état de profonde béatitude. Tandis que le «bon», plus défensif, vous donnera des pouvoirs de guérison, de persuasion («la, tu coures et tu sautes dans le précipice») et d'absorption des attaques ennemies. D'une grande variété, les ennemis rencontrés comprendront sept Chevaliers Jedi (tous armés d'un sabre laser et maîtrisant des techniques particulières), quelques personnages croisés dans la trilogie (Greedo, Boosk, etc.), ainsi qu'une poignée de petits nouveaux.* ■

BUNGIE MYTH SUR LE ROUGE

Présenté sur une page dans le dernier numéro, nous n'avons pu résister à la tentation de vous montrer de nouvelles images 3Dfx de Myth. **Ce wargame en 3D temps réel peut s'enorgueillir d'un moteur graphique dont la grande qualité est de proposer un réalisme à la fois visuel et physique. Si vous décidez de placer une sacoche bourrée d'explosifs sous un objet, celui-ci partira dans le décor avec une force proportionnelle à la charge contenue par la sacoche, et rebondira plusieurs fois sur le sol avant de trouver enfin le repos (éternel si l'objet en question avait des jambes !).** ■

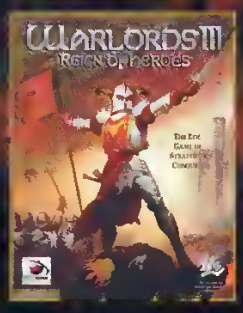
Sega plus fort que 3Dfx ?

Nous vous avions annoncé il y a quelques mois l'alliance de **Sega** et de **3Dfx** pour élaborer la nouvelle console de jeu Sega, mais durant l'été les données ont été quelques peu chamboulées. Sega et **Nec** ont en effet révélé depuis peu leur collaboration sur le développement à partir de la technologie **PowerVR** d'une nouvelle console (nom de code Dural). Du coup, 3Dfx, qui semblait jusqu'ici mener la course des chips 3D se retrouve le bec dans l'eau. La société vient même de recourir aux instances légales pour réclamer des millions de dollars de dommages et intérêts à Sega of America pour rupture de contrat. 3Dfx clame haut et fort que Sega et Nec ont ainsi pu avoir accès à des secrets technologiques et que de leur côté, ils avaient atteint tous les critères réclamés par Sega dans le contrat initial. De son côté, le géant nippon a nié en bloc les allégations de 3Dfx concernant la communication d'informations technologiques confidentielles et assure qu'il saurait défendre son bon droit avec la hargne du samouraï aguerri. Ça promet… ■

L'empire est tombé... laissant les forces du chaos envahir le monde. Préparez-vous à livrer l'ultime combat !

WARLORDS™ III
REIGN OF HEROES™

Dressez un nouvel empire sur les territoires ravagés par les puissances maléfiques. Utilisez la force de votre armée, vos pouvoirs magiques et toute votre diplomatie pour décimer vos opposants, et... devenir le Warlord suprême.



- *Un mode multijoueur très complet, innovant, avec des tours en simultané.*
- *Un principe de jeu simple, des missions évolutives.*
- *Une intelligence artificielle rehaussée.*

Disponible sur CD-Rom PC

LE RETOUR DE LA SERIE A SUCCES WARLORDS™

Développé par

Édité par

http://www.warlords3.com

http://www.ubisoft.fr

Distribué par

Pourris jusqu'à La moelle

À tous les accros de Worms: attention!

Les adorables petits **tueurs** sont de retour dans *Worms 2*.

Encore plus de pagaille, de destruction, de cascades incroyables et de nuits blanches **délirantes** en perspective!

Et ces débauches invertébrées se savourent de plusieurs façons:

parties à un seul joueur, parties où les joueurs s'affrontent à tour de rôle (vivement conseillé),

ou encore sur réseau ou sur **internet.**

Humiliez vos amis,

vengez-vous de votre famille,

anéantissez des inconnus.

Worms 2 vous garantit des heures de **frénésie** et de folie totale!

Worms 2: Des voyous frétillants embarqués dans une aventure hilarante!

TEAM 17

MICROPROSE

CD-ROM

Worms2 © 1997 Team 17 Software Ltd Tous droits réservés Publié par Team 17 Software Ltd Distribué et commercialisé par MicroProse Ltd
Team 17 et *Worms2* sont des marques ou des marques déposées de Team 17 Software Ltd MicroProse est une marque déposée de MicroProse Ltd Conception originale Andy Davidson

GRATUIT!
LE MEILLEUR SITE WEB
CONTRE TOUT!
WORMS:2
TEAM17

hors-sujet

VIDÉO

Conte cruel

Ce n'est pas parce que Peter Jackson a réalisé le jubilatoire *Braindead* qu'il ne sait faire que du gore ! **Heavenly Creatures** est l'histoire, traitée sur le mode intimiste, de deux jeunes filles qui créent et font vivre ensemble un univers fantastique jusqu'à basculer dans la folie et le meurtre. C'est aussi l'histoire d'une passion, d'une communion absolue, d'un amour comme on n'en voit qu'à l'écran. Un film léger et fort, imaginaire et réel (le scénario repose sur une histoire vraie), beau et atroce, en vidéo et en V.O.S.T.F !
Heavenly Creatures - Peter Jackson - Film Office.

LOT DE BD

Cinq, six, Seth...

Glénat réédite tous les **Pharaon**, une série de BD dont le héros est, une fois de plus, un agent secret. Pourquoi cette réédition ? J'sais pas. Scénarios sans originalité, graphismes sans relief.. c'est pas la joie. Ceci dit, vous pouvez quand même vous laisser tenter par le sixième tome. Plus mature que les autres à tous points de vue, il sort du lot.
Pharaon - Duchateau & Hulet - Glénat.

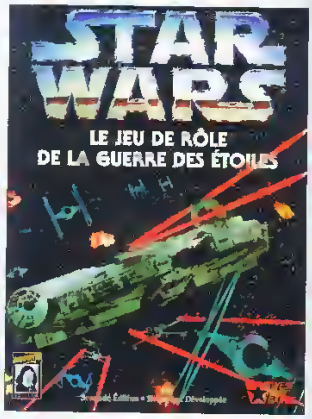
PIONS ET DÉS

Hier, c'était moche

Ça y est, TSR a enfin décidé de faire appel à de vrais dessinateurs pour illustrer ses suppléments **AD & D** et ça se voit ! Trois livrets somptueux, trois cartes superbes et un magnifique écran de jeu... tout cela pour décrire un univers plus orienté « légende » que « médiéval-violent », que demander de plus ? Un prix raisonnable, peut-être. Car l'ensemble avoisine quand même les 250 F.
Planescape - TSR.

PIONS ET DÉS

Juste pour war...

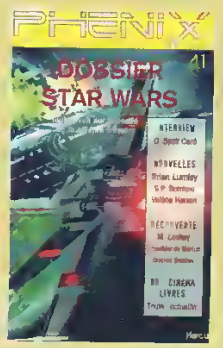


Vous allez devoir exiler votre ancien manuel de **Star Wars** dans un carton... la nouvelle édition de ce célèbre jeu de rôle vient de sortir. Oui, c'est triste mais il faut admettre que cette refonte est plutôt bien conçue : maquette plus lisible, photos de la trilogie plus nombreuses, etc. Seul reproche : les illustrations, naïves, sont dramatiquement ridicules.
Star Wars - West End Games/Descartes.

DEMAIN, J'ARRÊTE...

... d'acheter des vidéos en V.F. J'en ai marre des traductions qui entraînent un appauvrissement du sens, voire l'anéantissement d'une dimension importante du film. Pour les romans, pas de problème, nous n'avons guère d'autre alternative que de nous en remettre à la compétence d'un traducteur. Mais pour les films, c'est différent, nous devrions avoir le choix entre V.F. et sous-titrage... si les distributeurs nous le laissaient. Or, non seulement ces derniers préfèrent la V.F. (pour vendre) mais ils ne font pas toujours appel aux meilleurs traducteurs et doubleurs (pour réduire les coûts)... c'est vrai pour les films mais aussi pour les jeux PC. Bref, on méprise le consommateur... et c'est mal !
Éric Ennuxx

Phénix



Non, ceci n'est pas un poche mais un magazine au format de poche, nuance ! Si si, c'est vrai. D'ailleurs, la preuve, Phénix est bourré de coquilles et de fautes d'orthographe . comme Gen4 ! Mais n'ironisons pas, car sous des dehors plutôt austères (pas de couleur, peu de maquette), Phénix fait quand même le tour de l'actualité SF/fantastique/horreur tout en vous proposant des nouvelles, des dossiers et des scoubidous ! À découvrir.
Collectif/Lefrancq littérature.

La Tombe du Dragon

VIDÉO

Forever Young

Tsui Hark nous prouve qu'il sait faire autre chose que filmer de somptueuses pirouettes costumées. Adaptée d'une légende chinoise, **The Lovers** débute comme une comédie romantique pour finir en drame fantastique. Malgré ses indéniables qualités esthétiques, ce film ne serait pourtant rien sans l'actrice principale. Charlie Young, sublime en jeune étudiante ingénue
The Lovers - Tsui Hark - HK Vidéo.

BOUQUIN CONCEPT

Ciné-astres

Le défunt *Cinéphage*, magazine de cinéma d'excellente facture, renaît de ses cendres ! Gilles Boulenger, fondateur de ladite revue, invente la « filmographinterview » : une longue interview dans laquelle des réalisateurs se penchent sur la totalité de leur œuvre. Les premiers à être passés à la moulinette étant William *L'exorciste* Friedkin et Oliver *JFK* Stone, ces petits livres s'avèrent indispensables !
Le petit livre de William Friedkin/Le petit livre de Oliver Stune - G. Boulenger - Le Cinéphage.

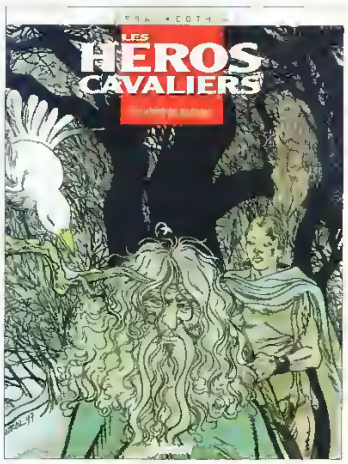
PIONS ET DÉS

Jeu à volonté !

Wargames, jeux de rôles, jeux de plateau et même jeux micro… du 31 octobre au 2 novembre, tous les jeux se sont donnés rendez-vous au C.I.A, porte de Pantin (métro Hoche), à l'occasion d'une manifestation intitulée **Le Monde du Jeu**. Si vous êtes fana de stratégie, le général Clausewitz fera même une apparition de 14h à 14h03… le temps de se rappeler qu'il est mort et n'a donc rien à faire ici-bas.

BD À RALLONGE

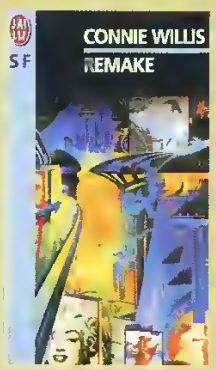
Arthur & Co.



Oui, Artus, Merlin, Perceval et… Clovis ! Les auteurs de cette série ont habilement mélangé la légende (cycle de la Table Ronde) et l'histoire (résistance des celtes à l'invasion anglo-saxonne) pour nous concocter un sixième tome à l'esthétique plutôt moyenne mais au charme terriblement accrocheur. À l'heure où les BD sans âme s'accumulent dangereusement, celle-ci en deviendrait presque remarquable !
Les Héros Cavaliers T.6 - Tarral & Cothias - Glénat.

J'ai toujours cru que ce genre de bouquins, inspirés d'univers de jeux de rôles, étaient sans imagination, mal écrit et, pour tout dire, illisible . et bien, je me trompais. Oooh, c'est sûr, aucune surprise n'est à espérer, ni du côté de l'univers (Donjons & Dragons) ni du côté du scénario (une vengeance), tout cela est extrêmement banal, mais La Tombe du Dragon se lit plutôt bien et c'est l'essentiel … pour un roman de bus/métro.
D.J. Heinrich/
Lefrancq en poche.

Remake



Dans le futur, un film se réduira à très peu de chose : une compilation numérique de scènes extraites d'anciennes œuvres cinématographiques. Plus de réalisateur, plus d'acteurs… plus aucune création ! Intéressante, comme idée, non ? Truffé de références, ce roman devrait même séduire les cinéphiles. Enfin, « séduire »… si ils survivent au style (volontairement ?) décousu de l'auteur, trop brouillon pour ne pas devenir rapidement ennuyeux.
Connie Willis/J'ai Lu.

Journal d'un album

Dessinée par les graphistes (et oui, ils sont deux) de la série Monsieur Jean publiée aux Humanoïdes Associés, cette BD autobiographique met en image les doutes et les angoisses des auteurs lors de la création de leur dernier album (à l'approche de la trentaine, face à leurs responsabilités de père de famille, etc.) Ce récit fait de problèmes au quotidien, à la fois exutoire et introspection, est souvent drôle et toujours passionnant.
Dupuy & Berberian/ L'Association.

BD FLEUVE

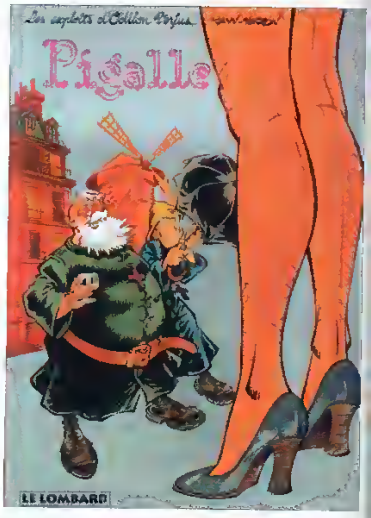
Tout ça pour ça

Voici une BD sympathique, dotée de graphismes proprets, d'un univers fantastique cohérent et d'un scénario non dépourvu de qualité mais il lui manque quelque chose. L'originalité ? Non, l'épaisseur de l'intrigue ! Elle peut en effet se résumer à une poignée d'événements, tous largement étirés sur plusieurs pages. À partir d'un scénario de 30 lignes, les auteurs ont décidé de faire dix albums… et ça se voit !
Le Bateau Feu T.2 - Gibelin & Heloret - Glénat.

BÉDÉ PRO-CATHO ?

Dies Irae

On dirait que **Yann** a le don de jouer les poils à gratter chez les grands éditeurs. Voilà qu'il enfonce l'hostie avec son Odilon Verjus, missionnaire à la gouaille latino-parigotte. Dans le Pigalle des années folles, entre Édith Piaf, Jean Cocteau et Gide, notre héros et ses maximes taquineront même les Pieds Nickelés ressuscités en Apaches parisiens. Excellent.
Pigalle - Yann & Verron - Le Lombard.



VIDÉO

V.O.S.T à main levée

Enfin une collection de vidéos à prix raisonnable qui ne vous impose pas des doublages épuisants de médiocrité, et c'est la seule ! Certes, question nouveautés, ce n'est pas vraiment ça : *La Guerre des Mondes*, *L'homme qui rétrécit*… il y a plus contemporain. Tous ces films n'en sont pas moins de grands classiques de la SF ou du fantastique à voir ou revoir d'urgence.
Collection Frisson - Paramount.

JURASSIC FILM

Raptor et à travers

Dans ce second volet, un seul véritable héros : le T-Rex et sa p'tite famille ! Enfin… lui et ses cousins parallèles. Ptérodactyles, tricératops, raptors… ils sont tous venus à la p'tite sauterie organisée par Steven Spielberg et se répandent dans le film dans une impressionnante débauche d'effets spéciaux. Alors, c'est prenant, angoissant, parfois drolatique, mais **Le Monde Perdu** souffre de quelques longueurs dues au manque d'épaisseur du scénario. Bilan mitigé.
Le Monde Perdu - Steven Spielberg - Universal.

Crazy Cock

Longtemps catalogué comme littérature cul, le style autobiographique d'Henry Miller va au-delà d'une accumulation de scènes de touche-pipi. Crazy Cock est le reflet de la liaison de June, sa femme, et de Jean Kronski, une aventurière sans passé, avec qui elle s'enfuira en laissant l'écrivain aux portes de la folie. Sulfureux et poignant, ce roman inédit est la préfiguration de la trilogie (Sexus, Nexus, Plexus) qui rendit Henry Miller célèbre.
Henry Miller/10-18.

La littérature fantastique

Le succès des « Que sais-je ? », jamais démenti, constitue un mystère. Car non seulement cette collection est dépourvue de tout attrait superfétatoire (une certaine idée du savoir universitaire), mais son approche systématiquement historique, au sens le moins dynamique du terme, interdit toute synthèse intelligente des sujets abordés. Lourd, pesant, encyclopédique… si la connaissance s'appuie sur une motivation voire un plaisir, les « Que sais-je ? » savent vous le faire oublier ! Alors, pas de surprise, le numéro 907 consacré à la littérature fantastique répond lui aussi aux canons du genre et s'avère de ce fait plutôt rébarbatif. Reste une bibliographie, très complète, dans laquelle vous devriez trouver votre bonheur. Choisissez une dizaine d'œuvres, lisez-les avec délectation puis revenez ensuite au « Que sais-je ? »… pour en choisir dix autres. Si les savoir prédigérés pourrissent très vite, ceux qu'on se construit soi-même résistent au temps.
Jean-Luc Steinmetz/Que sais-je ?

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

EXCLUSIVITE! Soyez dans les 100 premiers à nous commander le jeu et recevez le sac banane **Extrême Assault**

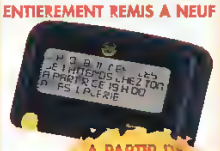
CONQUEST EARTH — 319F
DARK REIGN — 319F
TRUCKS — NEW
EXTREME ASSAULT — 269F
MACHINE HUNTER — 319F
CONSTRUCTOR — 269F
DARK COLONY — 269F
HEXEN II — NEW
TOTAL ANNIHILATION — 319F
SHADOW WARRIOR — 319F
LEGACY OF RAIN — 319F
RED BARON II — NEW

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT CASH OU ECHANGE!*
*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

+ DE 10.000 JEUX PC OCCASION

ATLANTIS	229 F
BLOOD	229 F
CHEVALIERS DE BATH.	109 F
COM & CONQUER	199 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
DIABLO	219 F
FORMULA I	149 F
MOTO RACER	209

EXCLUSIVITE!
TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF



A PARTIR DE **199F** modèle numérique
SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE

MAXI Gamer fx
Carte graphique 3D Maxi GAMER 3D FX: **1160F**

Modem accura 56000 bit/s **1249F**

Sound BLASTER AWE 64
Sound Blaster ES64 Carte Son **760F**

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au metro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tel : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du General Leclerc
Nat 10 M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Divison Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G Leclerc
94000 CRETEIL
(r. pretonne, Creteil Vil
Tél : 01 49 81 93 9

KREMLIN BICETRE (9
30 bis av de Fontainebl
94270 KREMLIN BICE
Tél : 01 43 901 90

FONTENAY SOUS BOIS
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS
(A côté de Toys r' U
Tél : 01 48 76 600

CERGY PONTOISE (9
C cial Cergy 3 Fontai
(face a la "tête dans les nua
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 9

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 21

COMPIEGNE (60)
37 cours Guyenne
60200 COMPIEGN
Tél : 03 44 20 52 5

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobin
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 8

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hul
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 5

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermo
(la Tête dans les Nua
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 55

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre N
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 68

CORBEIL (91)
OUVERTURE OCTOB
C cial Villabe
(face au Mc Donal
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 2

LE MANS (72)
OUVERTURE OCTOB
44, 48 av du Gen De G
72000 LE MANS
Tél : 08 36 685 68

DE TRES NOMBREUX JEUX D'OCCASION ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ET ACCESSOIRES EN MAGASIN !

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

2,23F/mn

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ❑ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Date de Naissance / / Code client

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 a 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS CHRONOPOST (1 a 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				F
TOTAL A PAYER				

❑ Cheque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le /
Signature

LIVRAISON 24H CHRONOPO

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

multiplayer

BREVES

• Après Tresh qui avait gagné la Ferrari 328 de Jon Carmack, la championne de **Quake** est une certaine Kornelia. Et oui, Quake, un jeu d'un genre réputé plutôt macho a donné lieu à un tournoi exclusivement féminin aux États-Unis !

• Des nouvelles de **QuakeWorld**, avec l'annonce d'une autre version de Qspy (l'utilitaire permettant de trouver aisément des parties de Quake) qui en plus d'une nouvelle interface vous permettra de trouver tout aussi facilement des parties de Quake 2, Hexen 2 et Half-life. Dans le monde des fraggers, on arrête pas le progrès !

• Les serveurs de jeux online posent un premier pied en Europe avec par exemple **Dwango** qui vient de traverser l'Atlantique pour s'installer en Angleterre. Rappelons que Dwango, malheureusement payant, permet tout comme NetStadium en France (qui lui est gratuit...), de se connecter directement sur des serveurs de jeu, à l'abri des aléas du Net ■

Émeute dans la ville !

Pour les amateurs de combats de chars avec un côté arcade très sympathique, on peut trouver un nouveau jeu online appelé **BattleCity** *sur le site d'E-On États-Unis. Il s'agit pour l'essentiel d'un jeu d'équipe où vous devez vous efforcer d'envahir la ville ennemie tout en protégeant la vôtre bien entendu. Vous pouvez jouer le rôle d'un maire, et bâtir votre ville ainsi que ses défenses, ou d'un mercenaire, louant vos services à qui n'en veut pour mettre le boxon dans la ville d'à côté. Pour accéder à ce jeu, vous pouvez aller faire un tour sur* **E-On Entertainment** *à l'URL* **www.e-on.com**, *sachant que le premier mois d'abonnement est gratuit et qu'ensuite vous payez 10 dollars par mois. Un site français E-On existe aussi mais à ce jour BattleCity n'est pas encore disponible dessus...* ■

Roland-Garros virtuel

Blue Byte et son Great Courts 3 (nommé Game, Net & Match) n'en finit pas de nous étonner... Il offrira toutes les options de jeu possibles et imaginables, mais surtout un support inconditionnel du jeu en réseau, notamment via Internet (le site de l'éditeur dédié à cet effet). Spécialement conçu pour supporter des tournois internationaux gigantesques, le site pourrait même proposer à 2800 «spectateurs» de se connecter pour admirer un match ! Pour vous donner une idée, c'est le nombre maximum de connectés sur un serveur d'Ultima Online... ■

Ma cabane virtuelle

Pour les calmes d'esprit il existe sur le Net un monde où vous pouvez déambuler en toute quiétude et vous refaire une nouvelle vie... virtuelle. **Active Worlds** *propose des graphismes entièrement 3D impressionnants pour un monde online, offrant des paysages propres à la contemplation ! Vous pouvez choisir de vivre dans différents types de mondes, au nombre de plus d'une centaine, chacun vous offrant des options uniques pour votre avatar. Par exemple dans New Metropolis vous pouvez vous balader en moto, ou dans Colony Alpha faire un tour en soucoupe volante ! Dans ce dernier monde, ainsi que dans le fameux Alphaworld, vous pouvez même construire votre propre maison. Si vous voulez voir du pays, allez sur* **www.activeworlds.com**, *l'accès est pour l'instant gratuit.* ■

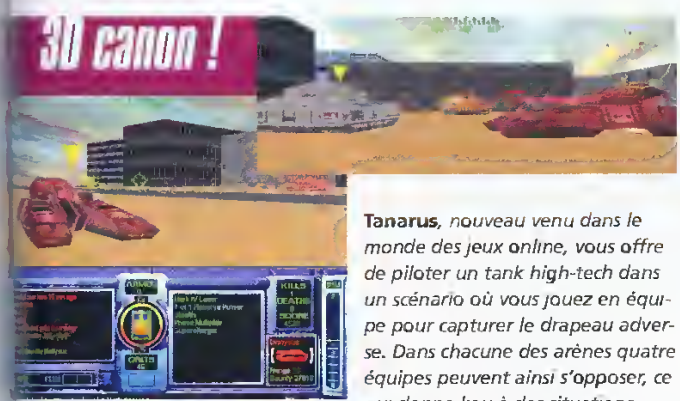
La fin d'un monde ?

On dirait qu'ils ont pété les plombs, chez **3DO**... Dernièrement, ils ont décidé de mettre une grande claque aux prix pratiqués pour jouer à leur fameux jeu de rôle online, **Meridian 59**. Pour résumer, le prix est passé de 10 dollars par mois (connexion illimitée) à 30 dollars, ou 20 dollars pour les joueurs déjà enregistrés, soit du 100 à 200 % de hausse, excusez du peu ... Magnanimes, ils proposent aussi une connexion à la journée à 2,50 ou 7,50 dollars la semaine. Faites le calcul vous-même, pour rester à 10 dollars par mois comme à l'origine, vous ne pouvez plus jouer que pendant quatre jours ! Comme vous pouvez vous en douter, la nouvelle a connu un succès plutôt modéré parmi les joueurs de Meridian, le mécontentement tournant carrément à l'émeute où tout le monde s'entre-tuait avec une frénésie encore jamais rencontrée auparavant ! Après la fièvre, les joueurs ont commencé à déserter Meridian, et alors qu'avant la hausse chaque serveur recevait régulièrement une centaine de joueurs ou plus, on en compte maintenant plus qu'une vingtaine ou trentaine... Bravo 3DO pour avoir tué l'esprit d'un jeu par simple appât du gain... ■

X-Wing, la revanche !

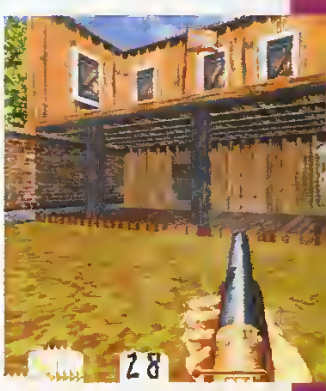
Face aux critiques émises vis-à-vis d'**X-Wing vs TIE Fighter**, **LucasArts** fait un retour en Force avec l'annonce d'un add-on qui devrait enfin satisfaire les pilotes de l'Alliance comme de l'Empire. Cet add-on appelé Balance of Power Mission Pack comprendra deux nouvelles campagnes dignes de ce nom, enrobées de belles scènes cinématiques pour donner un peu de corps à l'histoire, et jouables aussi bien en solo qu'en multijoueur. À côté, ce pack ajoutera aussi de nouvelles missions indépendantes, le fameux chasseur B-Wing à piloter, et en guest star un Super Star Destroyer qui devrait faire beaucoup d'ombre aux plus gros vaisseaux actuellement présents dans le jeu ! Ce n'est pas tout, l'add-on ajoutera aussi le support de différentes cartes 3D, dont au moins les cartes 3Dfx et Rendition. Normalement, le support 3D devrait aussi sortir gratuitement incessamment sous peu sous forme de patch. Rien que de penser à X-Wing vs TIE Fighter enfin fluide en haute résolution et à quatre sur Internet, je suis capable de passer du côté obscur de la Force ! ■

3D canon !



Tanarus, *nouveau venu dans le monde des jeux online, vous offre de piloter un tank high-tech dans un scénario où vous jouez en équipe pour capturer le drapeau adverse. Dans chacune des arènes quatre équipes peuvent ainsi s'opposer, ce qui donne lieu à des situations assez intéressantes au niveau tactique ! Vous pouvez équiper votre tank de différentes armes et technologies furtives pour faire disparaître votre tank des radars ennemis. Entièrement réalisé en 3D, Tanarus prend une nouvelle dimension visuelle si vous disposez d'une carte 3Dfx. En plus, la gestion des temps de latence semble très bien optimisée. On vous en reparlera probablement le mois prochain, mais en attendant vous pouvez aller faire un tour sur* **tanarus.station.sony.com** *pour participer à la phase de bêta testing, gratuite* ■

Dégaine, cowboy !



Pour les amateurs d'ambiance Far West qui jouent à Outlaws en multijoueur sur l'Internet Gaming Zone (www.zone.com), LucasArts vient de rendre disponible un add-on gratuit, que vous pourrez d'ailleurs trouver sur notre CD-Rom. Cet add-on ajoute quatre nouveaux niveaux de jeu solo mais aussi cinq nouvelles cartes multijoueur. Pour les anglophobes, sachez que la version française maintenant disponible comprend déjà cet add-on, et si vous avez la version anglaise du jeu vous pouvez aussi l'échanger gratuitement contre la française en contactant Ubi Soft. ■

Que la lumière soit !

Parmi les nombreux jeux de rôles online bourgeonnant sur le Net, **Underlight** *offre un concept assez intéressant qui s'écarte enfin de l'habituel porte-monstre-trésor. En effet, pour réussir dans Underlight vous devrez trouver votre voie et devenir disciple d'un art comme la Clairvoyance, et progresser pour espérer vous défaire des créatures cauchemardesques qui habitent la ville de Dream City. Les combats mettent l'accent sur la magie, à travers vos pouvoirs ou différents objets. Le jeu se déroule dans un environnement 3D en temps réel, et ces images de la version bêta semblent largement du niveau d'un certain Meridian 59... Malheureusement la phase bêta reste fermée au public, mais vous pouvez toujours aller sur* **www.lyrastudios.com/underlight** *pour obtenir plus d'informations !* ■

POD

LA REVANCHE

Si un jeu mérite d'être remarqué pour son suivi exceptionnel après sa commercialisation, c'est bien Pod d'Ubi Soft. En plus d'une foultitude de circuits et de voitures téléchargeables sur le Net, Pod nous offre maintenant le multijoueur sur un plateau !

propre compte (gratuit évidemment) et peut se connecter à différents serveurs répartis à travers le monde. Il existe un serveur pour Paris qui n'est pas encore très fréquenté, alors vous savez ce qu'il vous reste à faire... Pour jouer, joignez une partie déjà créée ou la vôtre, en sélectionnant le ou les circuits qui vous intéressent, la difficulté et le nombre de joueurs max. Restez connecté pour patienter tranquillement à joindre une partie déjà créée, car les joueurs sont rarement très disponibles !

Le FLO de Pod

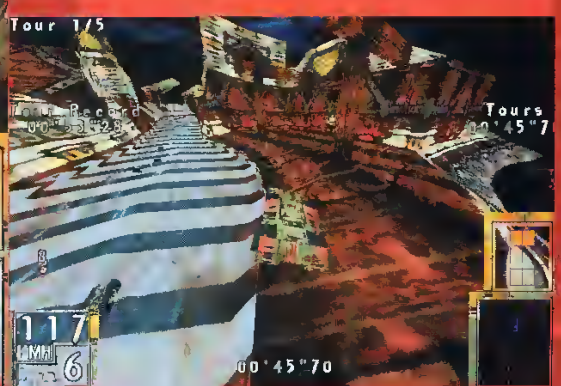
En course, la conduite s'avère assez spéciale. Les pentes à plus ou moins forte inclinaison vous obligent à jouer constamment avec la gâchette des gaz pour ne pas vous retrouver sur le toit ! Seul bémol : il est impossible de passer sous la ligne d'arrivée à l'envers, même si vous avez franchi la ligne d'arrivée avant de vous retourner. Il faut donc se retourner avant de passer la ligne d'arrivée, sinon vous ne marquerez pas le tour. Les développeurs ont également intégré un système de replay qui vous permet de revoir vos exploits ou vos bourdes sous différents angles de caméra. Vous pouvez même sauvegarder ces replays pour les montrer à vos amis. Ces derniers pourront également les télécharger sur le serveur. Bref, Pod est un jeu qui vous offre un large éventail de possibilités. Il ne lui manque plus que quelques options supplémentaires pour en faire un jeu de course exceptionnel.

Chaque joueur dispose également d'un crédit de vol d'une valeur de base d'environ 1700 points. Après chaque tour, le serveur contrôle son score et lui accorde (ou lui retire) des points. Par exemple, si un joueur a été battu par des adversaires, il reçoit de la vitesse supplémentaire. Par contre, s'il a pris des risques inutiles, il perd de la vitesse. Le système permet de garder un challenge constant et d'éviter la fuite des joueurs. Vous avez reçu 2 000 points et commencez pour rejoindre un groupe à 2 300 points, vous êtes un débutant, vous allez vite le savoir !

La vitesse avant tout

Pour une fois, la philosophie générale de la structure de l'interface pour Quake III Arena a été respectée. Les menus sont clairs, peu agressifs, et on accède sans problème à tous les paramètres. Il suffit de quelques minutes pour s'habituer à l'utilisation de la souris et du clavier. Les graphismes sont, eux, particulièrement soignés. Les textures sont très détaillées et les environnements variés. Il faut dire que le moteur 3D de Quake III Arena est particulièrement réputé. Le framerate est très élevé, même en haute résolution, même avec de nombreux adversaires à l'écran, même avec de nombreux effets spéciaux. Bref, même avec une configuration musclée, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Les différents véhicules, comme la Shiva, l'Ikon, l'Aérial ou

Le Rage, cette dernière étant d'ailleurs le plus puissant. Ensuite, il vous faut les choisir pour votre équipe. Chacun a des caractéristiques différentes. Certains roulent très vite mais ont peu de points de vie, d'autres sont très résistants mais lents, etc. Il faut donc choisir le véhicule qui correspond le mieux à votre façon de jouer. Enfin, vous devez choisir votre arme préférée. Le Railgun, le Rocket Launcher, le Lightning Gun, le Plasma Gun, le Grenade Launcher, le Gauntlet, le Machine Gun, le Shotgun et le BFG 10K sont à votre disposition. Chacun a ses avantages et ses inconvénients. Le Railgun, par exemple, est très puissant mais il faut viser très précisément pour toucher son adversaire. Le Rocket Launcher est très efficace mais il faut éviter de se tirer dessus. Le Lightning Gun est très rapide mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher. Le Plasma Gun est très puissant mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher. Le Grenade Launcher est très efficace mais il faut éviter de se tirer dessus. Le Gauntlet est très rapide mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher. Le Machine Gun est très rapide mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher. Le Shotgun est très efficace mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher. Le BFG 10K est très puissant mais il faut être très près de son adversaire pour le toucher.



Frédéric Mario

NetStorm

MÉTÉO SUR LE WEB

Déjà entr'aperçu quelques mois auparavant au cours d'un reportage chez Activision, NetStorm s'apprête enfin à déchaîner les éléments sur le Net, dans un jeu de réflexion au concept original et pensé presque exclusivement pour le jeu en réseau.

Bien que NetStorm comporte quelques campagnes vous permettant de jouer en solo, ce jeu ne prendra vraiment sa dimension qu'en multijoueur sur le Net. Dans un monde où la terre est la ressource la plus précieuse, car la plus rare, chaque joueur se retrouve aux commandes d'une île flottant dans le vaste ciel. Pour vous défendre et conquérir les îles avoisinantes les plus gênantes, vous disposez de différentes armes basées sur des éléments naturels tels que le Soleil, commun à tous les joueurs, mais aussi dans des registres plus spécifiques, le Tonnerre, la Pluie et le Vent. À partir de ces éléments et de cristaux qui vous fournissent de l'énergie, il vous incombe de construire des pièces défensives ou offensives pour vous préparer à toute éventualité. Chaque pièce dispose de caractéristiques différentes. Les canons par exemple ne peuvent tirer que vers les quatre points cardinaux, tandis que des tubes peuvent tirer à 360 degrés mais ne disposent que d'une portée très limitée.

Construction réfléchie

Pour aborder les îles adverses, vous devrez construire des ponts à partir de pièces de Tetris, en planifiant à l'avance leur agencement. De plus, vos unités n'étant pas directement contrôlables une fois placées, on comprend pourquoi NetStorm s'apparente plus à un jeu de réflexion qu'à Warcraft !

Une fois enregistré sur le serveur qu'Activision met en place, vous disposerez d'une île rien qu'à vous. [illegible] chaque partie sera sauvegardée sur le serveur, pour éviter la triche (coucou Blizzard...). Chaque partie pourra réunir jusqu'à huit joueurs sur une même carte, le serveur sélectionnant automatiquement des adversaires de force à peu près égale pour que l'îlot d'un débutant ne se retrouve pas face à face avec le petit continent d'un vétéran. Car justement, chaque fois que vous battez un ennemi, vous pouvez alors annexer son île à la vôtre, et y construire de nouveaux bâtiments. Bien que le jeu se déroule en temps réel, il est optimisé pour fonctionner sans heurt sur des modems [illegible] [illegible] le temps risque [illegible] sur le Net !

Frédéric Marié

DIABOLIQUE...

Alerte Rouge revisité

Même si Alerte Rouge reste très populaire en multijoueur, après un an de bons et loyaux services une légère lassitude risque de se faire ressentir chez les joueurs. Heureusement, des add-ons gratuits sur le Net lui confèrent une seconde jeunesse !

Ceux qui jouent et rejouent en multijoueur à Alerte Rouge aimeraient bien parfois un petit brin de nouveauté pour renouveler un peu l'intérêt des parties. Eh bien c'est possible et même gratuit, pour ceux qui disposent d'un accès Internet ! En effet, sur les sites de fans d'Alerte Rouge vous pourrez trouver en cherchant un peu des add-ons qui ajoutent des unités cachées dans le code du jeu ou de Command & Conquer pour les nostalgiques, [illegible] presque de toutes pièces [illegible] ceux qui aiment jouer en coopératif contre l'ordinateur. On peut aussi trouver des petites améliorations qui rendent ce dernier plus efficace, [illegible] au niveau de la construction des unités avancées.

L'attaque des fourmis géantes

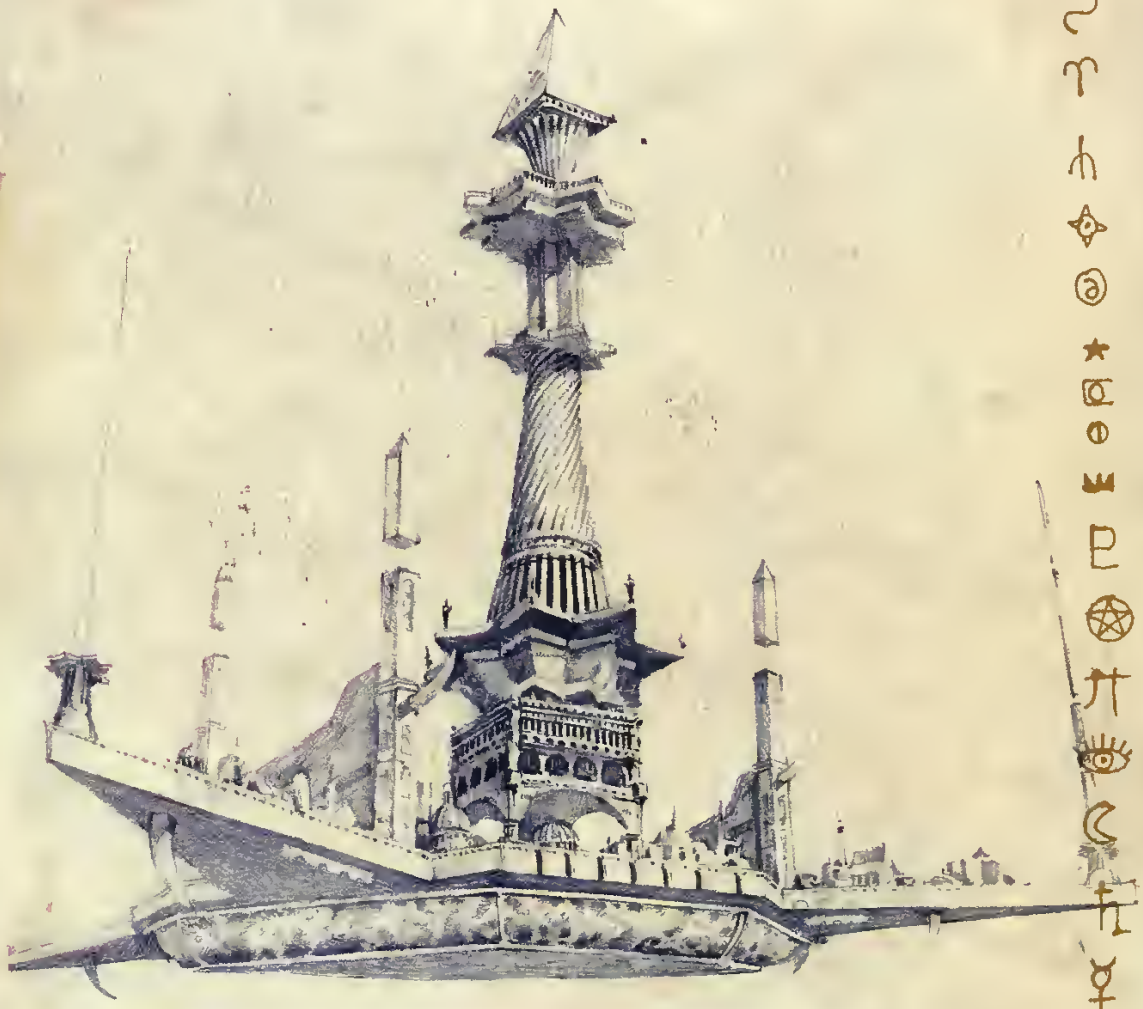
D'autres, comme celle [illegible] se contentent de changer les caractéristiques des unités pour rendre leur durée de vie plus « réaliste », mais la plupart valent la peine d'être essayées jusqu'à ce que vous trouviez l'ensemble de règles qui vous convient le mieux.

Les conversions les plus réussies rajoutent aussi de nouvelles unités. Les plus fameuses sont entre autres Red Alert [illegible] 1.2, Cyber Alert, et la série des Battle of the Next Decade. Dans cette dernière par exemple, l'auteur a pris la peine de modifier des unités existantes, comme le lanceur de missiles V2 ou les sous-marins qui tirent maintenant des missiles nucléaires. On y trouve aussi des unités inédites comme le S.S.M., qui balancent des roquettes au napalm ou les blindés lance-missiles. En bonus, vous pouvez aussi accéder à des unités très populaires de Command & Conquer, comme le [illegible], les mechs, les tanks furtifs, et au niveau des bâtiments [illegible]. [illegible] des tours lance-missiles [illegible]. Certaines conversions vous permettent même de créer les fameuses armées de fourmis géantes cachées dans le jeu. Evidemment, pour pouvoir jouer à plusieurs chacun des participants doit avoir exactement le même add-on. Mais vous ne devriez pas rencontrer trop de difficultés à trouver des adversaires intéressés pour donner un nouveau souffle à une partie multijoueur ! ■

Frédéric Marié

Carnet d'adresses

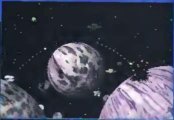
Red Alert Madness :
http://www.mystation.com/mram/
Red Alert MissionForce :
http://www.pd.net/~bilbo/mission/index2.html

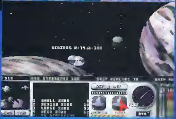


MONUMENTAL...

WarHeads

OJECTIF TUNES





Prenant de vitesse Worms 2, Ionos et TotalPlay frappent un grand coup avec WarHeads, dont l'excellent shareware (disponible sur notre CD) permet déjà d'apprécier la richesse et la simplicité d'utilisation. Incontestablement un futur hit multijoueur.

WarHeads s'inspire du principe de ce vieux jeu d'arcade, qui voyait deux tanks s'affronter à coups d'obus et de hasard balistique d'un bout à l'autre de l'écran, principe repris plus tard par le Worms de Team 17. TotalPlay, à partir de cette base ludique, s'est attaché à développer un jeu plus complet sans pour autant être plus complexe. Pour commencer le cadre n'est plus terrestre mais spatial et vous ne dirigez plus un [illegible] de vers de terre, mais un vaisseau sujet à l'attraction des planètes. En plus d'un arsenal offensif conséquent (50 armes), votre appareil dispose de cinq types de défense. Armes et défenses sont disponibles en quantité limitée, la seule restriction provenant de votre budget. Le coût d'utilisation d'une arme est bien entendu proportionnel à sa puissance.
Le joueur doit ainsi prendre garde à ne pas tomber à court de tunes, sous peine de se retrouver aussi [illegible] qu'au premier jour [illegible] planètes, à la recherche d'un [illegible] se présentant sous la forme d'une [illegible]

500 $). Il est aussi possible d'éditer ses propres armes, celles-ci étant par la suite utilisables en multijoueur et susceptibles de faire l'objet d'échanges via e-mail. Moins drôle que Worms (cadre oblige), WarHeads n'en est pas moins assez amusant. Les vaisseaux [illegible] par des commentaires [illegible] que le joueur peut [illegible] en cours de partie.

Le plein d'aminches

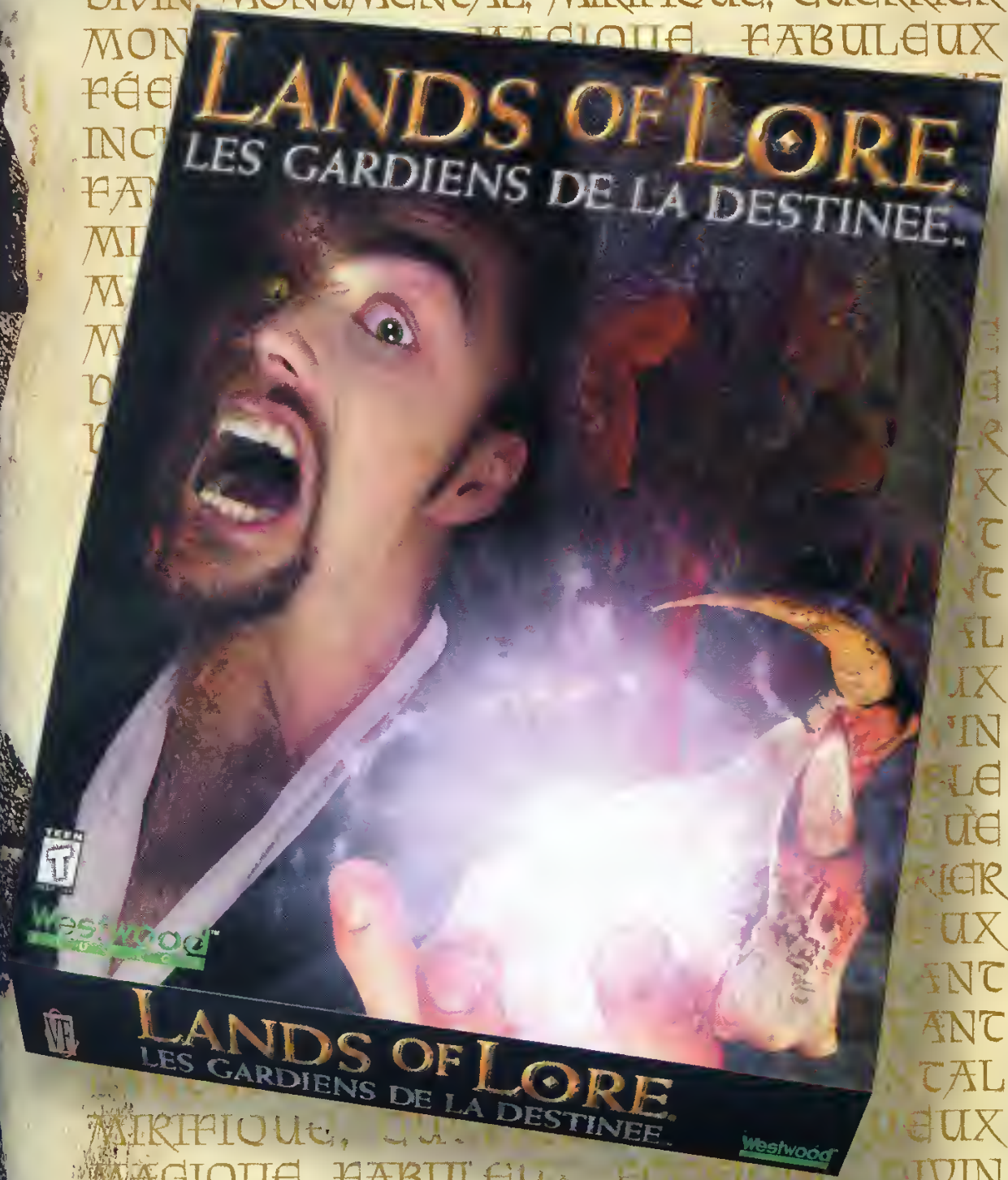
Question réalisation, le [illegible] d'une [illegible] parfaite et les [illegible] en temps réel [illegible] longue distance) contrebalancent les graphismes [illegible] WarHeads peut se jouer jusqu'à 10 [illegible] en réseau ou via le Net, la connexion s'opérant en temps limité à partir d'une [illegible] le serveur. Une [illegible] TotalPlay [illegible] peuvent accueillir jusqu'à 1000 joueurs [illegible] des parties 24h sur 24 [illegible] que le Minitel [illegible] sans [illegible] vous pouvez vous contenter de la version shareware [illegible] fourni sur notre CD de [illegible] trois systèmes solaires, [illegible] armes et [illegible]

Thierry Falcoz

Carnet d'adresses

Http ://www.totalplay.com/tp.htm.
Http ://www.ionos.com/.

DIABOLIQUE, ENVOÛTANT, FANTASTIQUE
DIVIN, MONUMENTAL, MIRIFIQUE, GUERRIER
MON MAGIQUE, FABULEUX
FÉE
INC
FA
MI
M
M
D
D



MIRIFIQUE, GU
MAGIQUE, FABULEUX, F IVIN

3615 LANDSOF LORE2* *2,23 F la minute

VF

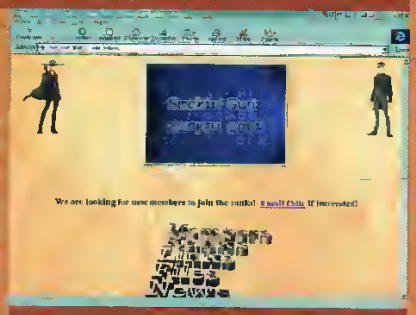
Westwood STUDIOS
http//:www.westwood.com

Outlaws

POUR UNE POIGNÉE DE LAGS

Avis aux fines gâchettes et aux coyotes en tout genre qui veulent de l'action, de la vraie : les règlements de compte ont aussi (et surtout) lieu sur le Net ! Seul ou en bande, Outlaws réserve des fusillades épiques entre bons, brutes et truands...

Si l'on est de mauvaise foi, on peut certes faire deux reproches à Outlaws : c'est un doom-like classique et son moteur graphique est asthmatique. Deux arguments qui ne tiennent d'ailleurs absolument pas la route : non seulement l'animation devient fameuse avec une carte 3D fx mais en plus les développeurs ont fait l'effort de transformer un simple clone en digne hommage au western spaghetti. Si Outlaws bénéficie d'une intelligence artificielle formidable au niveau le rôle d'alliés et d'adversaires tentent fréquemment [illegible] bien sûr en multijoueur [illegible]



Vive le peace keeper

[illegible]

ible. Notons juste que le six-coups bénéficie d'une redoutable cadence, la 22 LR d'une longue portée (et de bons dégâts), et le double canon scié, de dommages monstrueux à très courte distance (1 mètre). Chacun peut donc se spécialiser ou jouer les cow-boys rompus à toutes les techniques de combat. C'est ainsi que l'on voit même fleurir des bagarreurs (es) capables de vous étendre à coups de poings ou de couteau ! Succès oblige, des gangs (les Smoking Gunz, les Enforcers, les ICD...) se sont formés et s'affrontent durant des tournois ou des rencontres amicales, vantant ensuite leurs mérites sur leurs propres pages Web. Pages où l'on trouve également des dizaines de niveaux multijoueur, un éditeur freeware et des tonnes de goodies (voir adresses).

Dernier détail : pour faire parler la poudre sur le Net (par Kali ou le site de Lucas notamment), il est nécessaire d'obtenir un ping idéal compris entre 300 et 400 ms. Au-delà, les lags ne ralentissent pas l'animation mais posent de gros problèmes pour faire mouche ■

Luc-Santiago Rodriguez

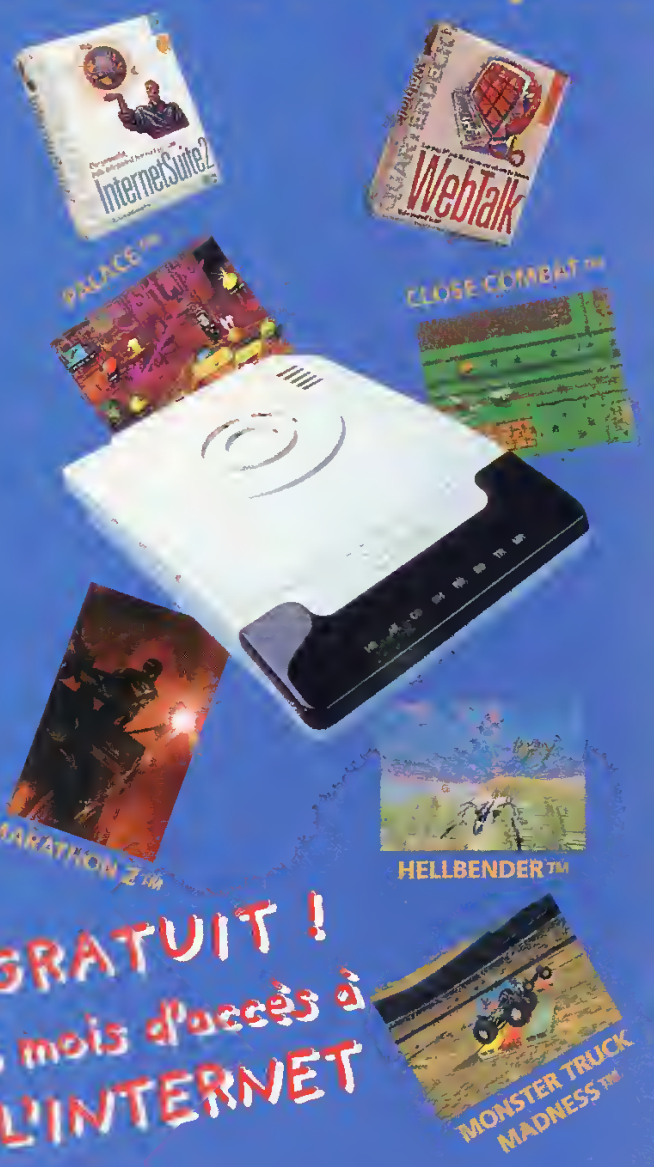
Adresses

Http ://www.sinnkat.com/outlaws/olinks.html
Http ://members.tripod.com/~maxxkagato/index1.html
Http ://www.digiweb.com/sinnkat/index.html
Http ://users.the-link.net/suprbird
Http ://b666east.simplenet.com/outlaws
Http ://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/8279
Http ://www.nucleus.com/~stealth/LawMaker/lawmaker.htm

Docteur Jekyll

NOUVELLE PUISSANCE !
56000 Bit/s

Mister Hayes



GRATUIT !
6 mois d'accès à L'INTERNET

SERIE LIMITEE EXCEPTIONNELLE 1490 F TTC !

ACCURA 56K SPEAKERPHONE + ultimate Challenge

Envoyer, recevoir des fax, enregistrer vos propres messages vocaux

Minitel, Transfert de données en un clin d'œil
Voix-données simultanées

Fonction Mains Libres (microphone et haut-parleurs intégrés)
Répondeur-enregistreur interrogeable à distance

6 mois d'accès gratuits à l'Internet :
- votre adresse E-mail
- surfez sur le plus grand réseau de communication !
- dialoguez avec le monde entier !

5 jeux et divertissements en réseau :
- affrontez les meilleurs joueurs du monde !
- conduisez votre propre vaisseau spatial, dirigez une vraie bataille, pilotez un 4 x 4 géant !..

Logiciels WebTalk et InternetSuite2 :
- pour téléphoner partout grâce à l'Internet

K56

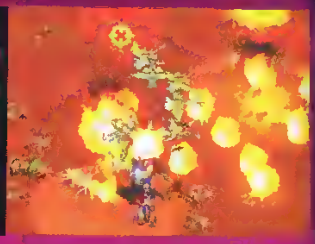
Microsoft Windows95

FranceNet

Hayes

Disponible chez : DIRECT PRICE, EXTRAPOLE, HCS MISCO, IC, INMAC, PC HALLE, SCORE GAMES, SURCOUF...

Dark Colony

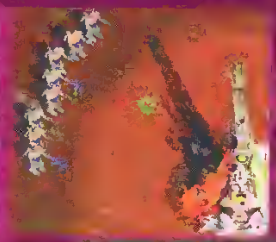


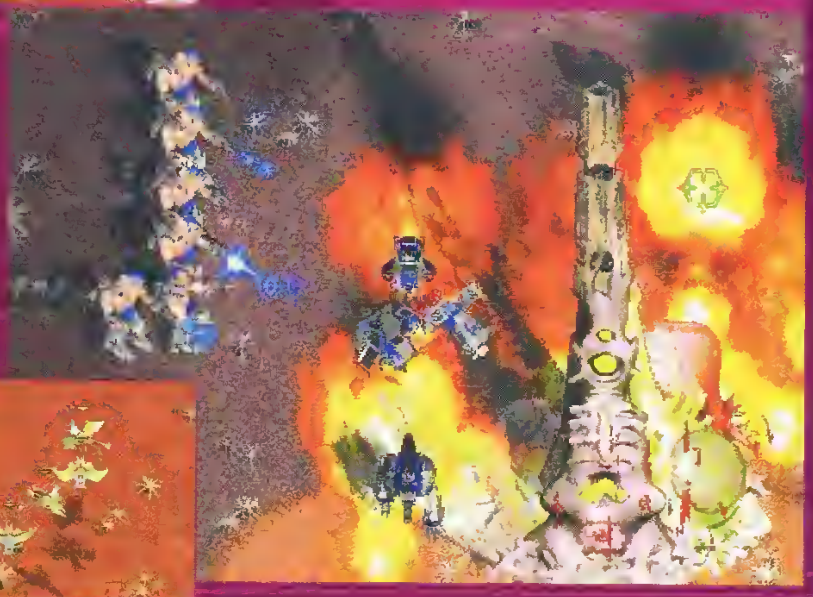
Marre de voir vos beaux ogres bloodlustés polymorphés par votre petit frère ? Lassé de voir vos belles Tanyas atomisées par les tanks de votre meilleur ami ? Alors vengez-vous avec Dark Colony en les transformant en pâtée pour aliens !

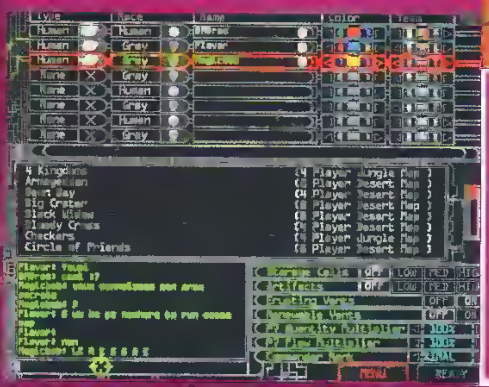
À l'instar de ses illustres modèles Warcraft 2 et Alerte Rouge, si Dark Colony est un jeu intéressant en solo, c'est en réseau qu'il prend toute sa dimension. Et pour en profiter, vous avez la possibilité de vous affronter jusqu'à huit en réseau local ou sur internet (en TCP/IP et Heat.net). Une fois les ordinateurs reliés, chaque joueur choisit son camp (humains ou aliens), sa couleur et son équipe. Quand on choisissez les humains ou les aliens, vous aurez le droit à des unités strictement équivalentes malgré leurs aspects particuliers (la seule différence étant que les aliens sont plus forts que les humains la nuit et inversement le jour). Vous choisirez ensuite le niveau de votre commandant qui aura la possibilité de lancer ses troupes et d'appeler des renforts. Tout est sélectionné. Les choses sérieuses commencent et vous devrez vite choisir la stratégie qui vous mènera à la victoire. Une attaque éclair au démarrage du développement ? Une course aux extracteurs pour amasser un maximum de ressources et acquérir rapidement une puissante armée ou un subtil mélange des deux ? Tout cela dépendra de la taille de la carte, et du nombre de joueurs pour laquelle elle est prévue. Jouer sur une petite carte, une attaque rapide sera souvent plus judicieuse. Si vous parvenez vite repérer les extracteurs ennemis et les détruire avant que votre adversaire n'ait pu amortir le coût de leur construction. Par contre, sur les grandes cartes, il faudra utiliser votre commandant pour explorer rapidement la carte (pensez à le mettre en mode «move», pour qu'il évite les embuscades) et occuper les volcans ainsi que les positions stratégiques. Ceci fait, construisez trois ou quatre extracteurs et votre ressources seront suffisantes pour lancer la production de Sarges.

Les upgrades sont quelconques et importants, mais n'augmentez que les unités que vous allez utiliser. Une tactique très utile consiste à faire un upgrade de vos bombardiers uniquement en attaque et de défense, grâce à vos relais, tous les extracteurs ennemis. Vous en trouverez plus ensuite qu'il n'en faut pour envoyer le carnage vers trois cases en basse périphérie ! ■

Magic H







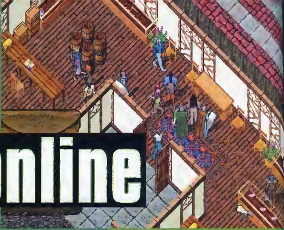
Tout dans la finesse...

Une originalité de Dark Colony est la possibilité de régler la quantité d'énergie que fournit chaque volcan. La valeur par défaut est de 15 mais vous pouvez décider de n'en allouer que trois. Les parties sont alors beaucoup plus longues, plus stratégiques et toutes les unités redeviennent importantes. Par contre, le multiplicateur (x5) devrait réjouir nos amis les bêtes car avec cela, vous pourrez en quelques minutes construire les Sarges à la chaine (jusqu'à 50 à la suite) et les envoyer déverser leur napalm sur les bases adverses.

DEMONS & manants

ELECTRONIC ARTS™

Ultima online



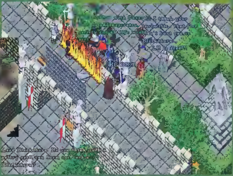
Ce monde virtuel semble finalement prendre forme, grâce à l'appui de milliers de bêta-testeurs le sillonnant par monts et par vaux, et il se pourrait bien que cette chronique s'attèle le mois prochain à la version finale !

Petit à petit, la chasse aux bugs commence à porter ses fruits, et on entrevoit [illegible] le visage du monde d'Ultima Online [illegible]. Alors qu'au début Ultima faisait un peu figure de désert (ah ces problèmes de temps !), [illegible] les programmeurs ont fini par introduire des monstres en nombre conséquent. [illegible], il ne fait plus très bon se promener seul dans [illegible] régions [illegible]. Il est décidément de bon aloi d'aller chercher l'aventure en groupe ! Dernièrement, l'équipe de développeurs a aussi apporté quelques modifications importantes au niveau de la jouabilité. Les petits nouveaux (les « newbies » dans le jargon online) commencent avec beaucoup moins de points à partager entre leurs trois caractéristiques de base (force, dextérité et intelligence). Du coup, il est [illegible] moins facile de gagner des points dans ces catégories. Le plus problématique reste l'équilibre économique du monde, car les personnages non joueurs n'achètent que rarement les produits que vous leur proposez. Ceci étant dû au nombre de joueurs évoluant ensemble dans le même monde. Bien malin qui saura gagner de l'argent facile !

Mort en ce jardin

En attendant que ces dernières difficultés soient aplanies par les développeurs, Lord British et son ennemi juré, Lord Blackthorne, font de temps en temps un petit tour dans les villes d'Ultima pour haranguer les foules. [illegible]

Frédéric Marié



36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre cho
4. Nous vous l'envoyons chez vou
5. Vous n'envoyez chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Rage Racer
Independance day
Jonah Lomu Rugby
Formula 1
Pandemonium
V-Rally
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
Sega Rally
Fighters Megamix
Tomb Raider
Mario Karts 64
Turok 64
Etc...

...que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). ...à la loi informatique et liberté (num. 7-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données ...concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc. ...ALLEN

*dans la limite des stocks disponibl

Vous pensez multimédia

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD- Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de **-10 %** sur un second CD-ROM.

-10% + -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à - **50 %**.

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour regler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

4 Etoiles

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CECD
- PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur internet

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

G4 10/97

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix cedex

Envoyez moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. S dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé(e) dans trois (3) jours. Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, si ces sera intégrante la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la Carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par facture reconduction. Et si je souhaite quitter le Club je vous prierai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(les) CD-ROM que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Je possede un ☐ Mac ☐ PC

Je possede un modem : ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, (connexion illimitée)

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise — Si je réponds sous 8 jours

☐ Je choisis 1 CD ROM je joins mon règlement de 88,90 F (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 CD ROM je joins mon règlement de 137,90 F (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 CD ROM je joins mon règlement de 186,90 F (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 CD ROM je joins mon règlement de 235,90 F (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 CD-ROM je joins mon règlement de 284,90 F (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique Suisse et Luxembourg 35 F - Dom Tom 60 F - Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express ; ajoute 20F

Je regle par : ☐ Cheque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellez à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____
☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N° _____

Date _____

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

Nom _____ Prénom _____

Ne(e) le _____ Tel _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Pour les mineurs : celle des parents ou tuteur

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour consommer. Par cette intermédiaire, vous pouvez être amené(e) à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus mentionnée.

Nous n'acceptons qu'une seule adresse par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de nouveaux ordre, règlement et signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou erroné. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/3/98

CEDIDAS - 1855 route Nationale - 13541 Aix-en-Provence - Siret 31 - APE 5165

Accélération

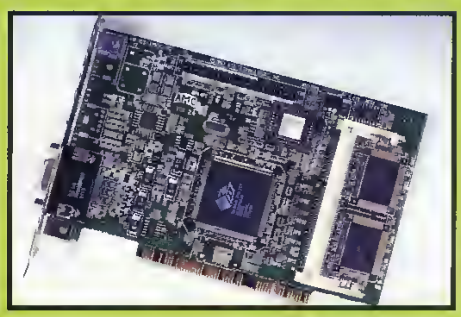
Les cartes en main

Autrefois les jeux se déclinaient en deux catégories, les jeux moches ou lents sur PC, et les jeux fluides, et même souvent beaux, sur consoles. Aujourd'hui, le PC peut vous offrir le beurre et l'argent du beurre avec un ustensile magique : le chip 3D.

L'accélération 3D est probablement la meilleure invention de l'homme depuis l'utilisation du VGA sur les PC ! Enfin depuis que les maniaques ludiques que nous sommes se sont aperçus que le PC pouvait devenir une superbe machine de jeu. Jusqu'ici, nous étions habitués à voir nos jeux ramer en haute résolution à une vitesse d'animation poussive souvent avoisinant 10 images par seconde. Soit trois fois moins que ce qui devrait être recommandé par votre médecin ! Mais depuis environ un an, les chips 3D nous font miroiter un nouvel Eldorado où les jeux à base de 3D conjuguent une fluidité parfaite, un affichage en SVGA (ou plus, en 65000 couleurs), et en cerise sur le gâteau des effets visuels spectaculaires. Bref, ils attirent le nirvana ludique, et les constructeurs n'y sont pas restés insensibles. Tout le monde investit d'énormes pelotes de dollars dans un marché qui, d'après les spécialistes devrait passer de 40 millions d'unités en 1997 à 14 millions en l'an 2000 (chiffres basés sur une étude de Jon Peddie Associates de juillet 97) ! Mais il ne faut pas se tromper, l'accélération 3D est encore jeune. Très jeune... Avant qu'un standard ne parvienne enfin à s'imposer définitivement, comme Soundblaster pour le son, l'avenir proche nous promet une compétition féroce autant du point de vue technique que commercial.

À l'heure actuelle, l'accélération 3D

Xpert @ Play



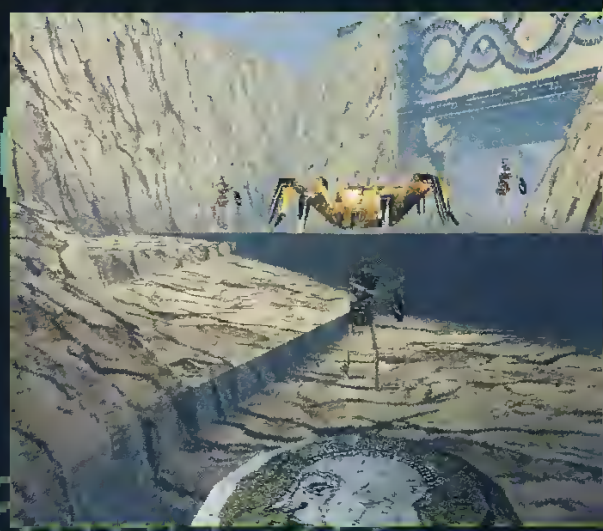
Dotée du dernier chip d'ATI, le Rage Pro, cette carte dispose de nombreux atouts, avec une accélération 3D à peu près comparable à celle offerte par une carte 3Dfx. En revanche elle offre aussi des performances très honorables en 2D, comparables à celles d'une Matrox Millenium. Disposant de 4 Mo de Ram, elle permet d'afficher les jeux en 800x600, et une version à 8 Mo vous permet d'obtenir des résolutions supérieures, bien que cela ne semble pas vraiment utile. Son seul défaut évident est qu'elle est très dépendante de la puissance de votre processeur, et ne commence à donner sa pleine mesure que sur un P166 ou mieux un P200. Elle est vendue en bundle avec Formula One et Terracide.

Constructeur : ATI / Prix : environ 1500 F.

...ion 3D

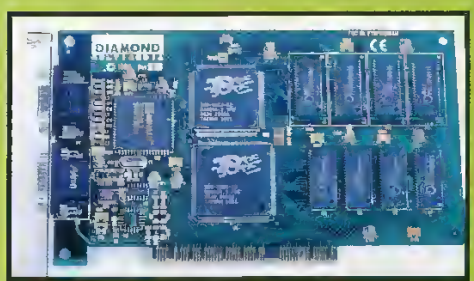
...3D

...ation 3D



traverse une période assez consternante où les chips les moins performants occupent 94 % du marché ! En effet, grâce à des techniques commerciales agressives, tels que des accords avec les plus grands constructeurs de PC (par exemple Dell, Compaq et HP), des constructeurs de cartes graphiques comme S3, ATI et Matrox sont parvenus à engloutir les plus grosses parts du marché. Du coup, il ne reste plus que des miettes pour Videologic, Rendition et 3Dfx, qui ne sont pas encore parvenus à convaincre les grosses firmes que leurs solutions 3D étaient bien les plus performantes. Parfois, on se dit qu'il y a des baffes qui se perdent, mais bien malin celui qui saurait à qui les distribuer... On aura beau crier que si vous voulez des jeux fluides et beaux sur votre PC, il vous faut une 3Dfx, ce fait accompli n'est pour l'instant reconnu que par une infime minorité de joueurs, en particulier les plus acharnés, comme vous et nous. Malgré la pléthore de solutions 3D proposées actuellement (ou très prochainement) sur le marché, ▶

Diamond Monster 3D



Dotée d'un chip Voodoo 3Dfx, cette carte reste parmi les plus performantes, même parmi les plus récentes, et vous donnera en prime un large choix possible en matière de jeux. Par contre elle doit s'ajouter à votre carte vidéo principale. Un autre avantage de la Monster 3D tient dans le fait que le Voodoo n'est que modérément dépendant de la puissance de votre processeur. Ainsi elle donnera un nouveau souffle à un P100 ou P120, et vous donnera des performances exceptionnelles à partir d'un P166. Il faut voir un jeu comme PDD tourner à 60 images par seconde sur ce dernier type de machine ! Son seule défaut est sa résolution, limitée au 640x480. La version sans jeu est probablement la plus intéressante.

Constructeur : Diamond Multimédia. / Prix : environ 1000 F.

...eration 3D

Velocity 128 3D

Cette carte de chez STB est équipée de l'étonnant chip Riva 128 de Nvidia et se classe numéro un au niveau de ses performances ! En 3D, elle est notablement plus rapide qu'une 3Dfx et, par exemple, Moto Racer s'envole littéralement grâce à sa puissance d'affichage. En plus, cette carte offre une rapidité d'affichage en 2D hallucinante, surclassant largement les meilleures cartes vidéo comme la Matrox Millenium. Alors, qu'est-ce qui pourrait vous faire hésiter avant d'acheter ? Peut-être le fait que ses 4 Mo de Ram ne peuvent être upgradés, et que seuls les jeux Direct3D, et plus tard OpenGL, peuvent tourner dessus. La Velocity est vendue en bundle avec Interstate'76, Fifa Soccer 98 et Moto Racer.

Constructeur : STB / Prix : environ 1900 F.

▶ L'équation du bon choix pour le consommateur est relativement simple : une fois la carte installée dans mon PC, combien de jeux profitent-ils de ses fonctions d'accélération avec un gain de performance notable ?

Microsoft à la traîne

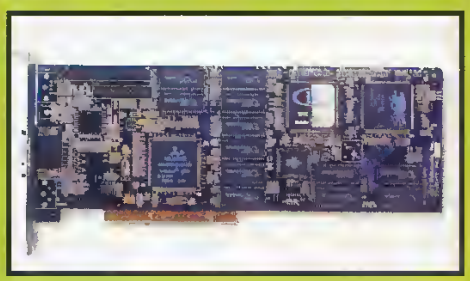
En théorie, aujourd'hui seules les cartes 3D à base de 3Dfx répondent à ce critère. Rendition, ATI et le Power VR de NEC-Videologie étant assez loin derrière. En théorie car dès l'instant où une carte dispose de drivers Direct3D, tous les jeux accélérés 3D devraient être compatibles, mais la réalité est beaucoup moins rose... En effet, beaucoup de développeurs fuient Direct3D comme la peste ! L'API (interface de programmation) de Microsoft s'avérant peu performante en matière d'accélération, et en plus assez cauchemardesque à programmer. En fait, les seules versions Direct3D vraiment réussies sont celles de Flying Corps de Rowan Software et de Moto Racer de Delphine. La majorité préfère en fait programmer la carte directement à partir des librairies de routines OpenGL ou celles fournies par le constructeur du chip (appelées Glide). Des programmeurs se sont même associés pour faire pression sur Microsoft pour qu'il reconnaisse officiellement OpenGL comme interface de programmation 3D, plutôt que Direct3D... Évidemment, un Glide requiert de programmer un matériel 3D

spécifiquement pour tel ou tel chip, et actuellement les seules cartes suffisamment populaires pour profiter de ces efforts sont les cartes 3Dfx. Et cela pour deux raisons très simples : non seulement ces cartes sont les meilleures, mais en plus 3Dfx s'est mis en quatre pour promouvoir son chip auprès des programmeurs et les aider à résoudre le moindre problème de programmation. Il est regrettable que NEC et Videologic n'aient pas eu la même politique dès le lancement de la PowerVR, car si cette carte peut offrir des performances comparables aux 3Dfx et Rendition, peu de jeux disposent de versions spécifiquement développés pour elle. Videologic, grâce à l'apport financier non négligeable de NEC, semble aujourd'hui disposé à corriger cette erreur, mais ce n'est pas avant la fin de l'année que cet effort commencera à se concrétiser.

J'achète quoi, alors ?

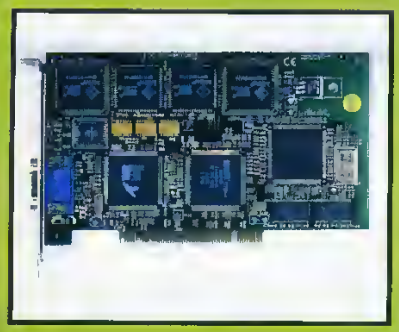
Actuellement, les cartes à base de 3Dfx règnent sans conteste sur le marché de la 3D. C'est bien simple, il n'existe quasiment aucun jeu accéléré 3D qui ne soit pas supporté par la 3Dfx. Mieux encore, beaucoup de développeurs prennent le temps de programmer une version Glide parallèlement à une version Direct3D de leur jeu, ce qui invariablement se traduit par un gain de performance notable. En somme, les cartes à base de 3Dfx resteront pour l'année 97 les reines de la 3D sur PC. Mais déjà de sérieux concurrents s'annoncent tout aussi aptes que le Voodoo de 3Dfx à faire valser les polygones dans vos jeux préférés. Rendition avec son nouveau chip V2200, ATI avec son Rage Pro, et NEC-Videologic avec le PCX 2 sortent incessamment sous peu leur nouvelle ▶

Jazz Adrenaline Rush 3D



Cette carte est dotée du chip Voodoo Rush de 3Dfx, ayant pour seule différence par rapport au Voodoo classique d'être couplé avec un chip Aliens proMotion 128 donnant de bonnes performances en 2D. Si le Rush permet des résolutions supérieures au 640x480, il faut aussi savoir que ce chip n'est pas compatible avec les premières générations de jeux Glide 3Dfx, comme POD ou EF 2000. La Jazz offre une alternative intéressante à la Monster 3D si votre carte vidéo actuelle est un peu dépassée. Malheureusement, comme toutes les cartes 3Dfx actuelles, sa mémoire de 4 Mo n'est pas upgradable. La Jazz est elle aussi vendue en bundle avec les jeux suivants : Turok, Interstate'76 et Mechwarrior 2 Mercenaries.

Constructeur : Jazz Multimédia / Prix : environ 1900 F.



Apocalypse 3Dx - 5D

Cette nouvelle gamme de cartes Power VR venant remplacer l'Apocalypse 3D est architecturée autour du chip PCX2 de NEC-Videologic. La 3Dx se rajoute à votre carte vidéo principale, tandis que la Apocalypse 5D offre une solution vidéo complète 2D et 3D. Très performante sur le papier, l'Apocalypse donne des résultats assez inégaux, avec POD qui se traîne tandis que la version Power SGL (Glide) de Tomb Raider s'envole à 40 images par seconde en 800x600 sur un P150 !
Sa conception originale lui permet de se satisfaire de ses 4 Mo de Ram pour afficher les jeux à des résolutions dépassant le 1024x768. Malgré tout, cette carte demande une configuration musclée, et on vous conseille de ne l'ajouter qu'à un P166 doté de 32 Mo de Ram au minimum. À noter que les possesseurs d'une ancienne Apocalypse peuvent passer à la 3Dx en ajoutant seulement 400 F, et recevront en prime les cinq jeux du bundle : Mechwarrior 2, Ultimate Race, Tomb Raider SGL, Terracide et Wipeout 2097.

Constructeur : Videologic / Prix : Apocalypse 3Dx : environ 1000 F.
Apocalypse 5D : environ 1700 F.

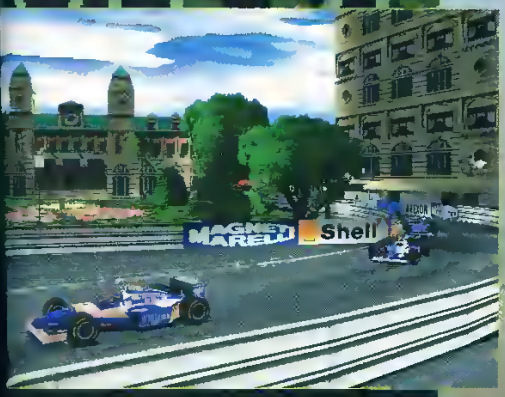
► génération de cartes 3D, dont les performances devraient être supérieures à celles d'une 3Dfx Voodoo. D'un autre côté, Nvidia et son chip Riva 128, nouveaux venus dans la mêlée, offrent en plus d'une performance 2D dépassant la Matrox Millenium (référence en la matière), des résultats supérieurs au Voodoo en matière de 3D. Mais les cartes Nvidia à venir, comme celles basées sur les chips d'ATI et Videologic, doivent pour l'essentiel se reposer sur Direct3D pour accélérer les jeux actuels ou à venir. Cela signifie que les performances finales au niveau du jeu seront inférieures à ce que l'on pouvait attendre de la part de chips surpuissants ! Ce gâchis est limité avec une carte 3Dfx puisque comme nous l'avons déjà dit beaucoup de programmeurs prennent le temps de développer des versions de leur jeu spécialement optimisées pour leur chip.

Quel futur pour la 3D ?

Tout d'abord, 3Dfx n'a pas dit son dernier mot, car en janvier 98 le Voodoo 2 devrait sortir, avec des performances deux fois supérieures au premier, et une mémoire vive plus importante pour pouvoir enfin supporter des résolutions supérieures au 640x480. Mais à moins de trouver rapidement un partenaire financier puissant, 3Dfx risque d'avoir beaucoup de difficultés à s'imposer comme standard, face aux gros poissons qui commencent à faire sentir leur présence dans le domaine de la 3D.
C'est le cas de NEC qui n'hésite pas à investir des millions de dollars dans le chips Videologic, qui en plus sont loin d'être mauvais techniquement parlant. Ce binôme apparaît comme un vainqueur possible...
Mais il faudra aussi compter sur Intel, qui avec Lockheed-Martin prépare aussi leur offensive 2D. Et quand on

Moteur 3D, action !

C'est bien simple, il n'est pas un jeu d'action à venir basé sur un moteur 3D qui ne soit accéléré ! Les quake-like, les plus attendus sont Quake 2 d'id Software, Prey de 3D Realms et Unreal d'Epic Megagames, et plus tard Daikatana d'Ion Storm et Riot de Monolith. Dans le style de Descent 2, dont en passant la version accélérée a offert une seconde jeunesse à cet excellent jeu, Forsaken devrait aussi beaucoup profiter des cartes 3D.
En dehors de POD 2 d'Ubi Soft, on attend dans le même genre avec une certaine impatience Powerslide d'Emergent Software. Mais la liste des futurs jeux d'action accélérés 3D est bien plus longue !



Au plus beau des cieux

À part les jeux d'action, la simulation (qu'elle soit sportive ou militaire) est un genre particulièrement destiné à profiter des cartes accélératrices 3D, et les développeurs ne s'y sont pas trompés. Fini les slide-shows à 10 images par seconde, une carte 3Dfx (ou comparable en terme de performances) nous promet enfin des simulations en haute résolution belles et fluides. Parmi les simulateurs de combat les plus alléchants, citons Falcon 4 de Spectrum Holobyte, Flying Nightmares 2 d'Eidos, Longbow 2 de Jane's, ou F-22 ADF de DID. Seul Red Baron 2 de Sierra-Dynamix manque pour l'instant à l'appel. En ce qui concerne le sport, on peut citer par exemple F1 Racing d'Ubi Soft, et UEFA Soccer de PAM, tous deux des jeux français !

connaît la place privilégiée d'Intel sur le marché du PC, on ne voit pas comment ce géant pourrait se planter. Après tout, rien que par le marketing, Intel a réussi à imposer sa technologie MMX pour tous les processeurs récents, ceux de ses concurrents inclus, alors qu'on attend toujours de voir une application, en matière ludique ou autres, qui démontre ces fameuses performances tant vantées en matière de multimédia... Une chose est sûre, le jour où un chip 3D sera intégré aux cartes mères, ce que projette justement Intel, la 3D sur PC aura fait un grand pas en avant au niveau de sa vulgarisation.

Pour finir, Microsoft a aussi sa carte à jouer, pour imposer une interface de programmation universelle et performante à **toutes les cartes 3D...** On se demande si, face à l'immensité du problème, Microsoft ne devient pas un brin fétichiste puisque le nom de guerre de leur prochaine API 3D est «Talisman» ! Microsoft place la barre très haut, puisque le cahier des charges de Talisman vise à obtenir avec les nouvelles technologies 3D de 98 à des **jeux tournant en très haute résolution (800x600 et plus) à 60 images par seconde.** On veut y croire. Très fort même. En attendant d'y arriver, achetez une 3Dfx maintenant, ou si vous êtes du genre prudent patientez jusqu'à Noël pour voir quelle nouvelle carte supportera le plus de softs. Quoiqu'il en soit, vous ne pourrez pas passer à côté de la 3D beaucoup plus longtemps ! ■

Frédéric Marié

Spécialiste des jeux PC depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location

Dream Games

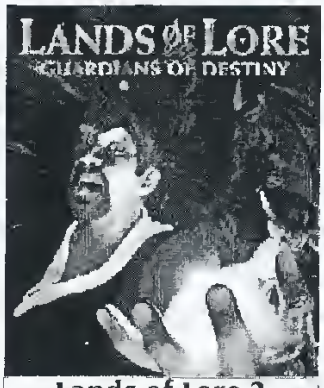
9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

Ouvert tous les jours de 10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)

TOP AVENTURE

285 FF / 1750 FB



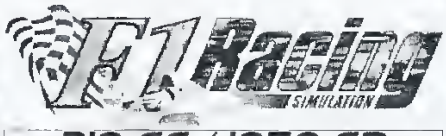
Lands of Lore 2

329 FF / 1999 FB

309FF / 1899FB

285 FF / 1750 FB

299 FF / 1799



319 FF / 1950 FB

bientôt : ☎

299 FF / 1799 FB

285 FF / 1750 FB

3D Ultra Pinball 2	199 / 1199
5è Mousquetaire VF	199 / 1199
9 - Nine VF	285 / 1699
A10 Cuba	335 / 1999
Albion VF	169 / 999
Alerte Rouge VF	285 / 1699
Alien Odyssey VF	169 / 999
Amazone Queen VF	99 / 599
Amok	199 / 1199
Archimedean Dy. NF	*149 / 899*
Area 51	249 / 1499
Bataille du Pacifique nf	299 / 1799
B.G. Antietam	335 / 1999
B.G. Shiloh	335 / 1999
* Betrayal in Antara vf	289 / 1750
* BirthRight VF	289 / 1750
C&C Gold VF Win95	285 / 1699
Carmageddon VO	265 / 1599
Cave Wars	299 / 1799
Chaos Engine NF	135 / 799
Chevaliers de Bap. VF	199 / 1199
Chiffres et lettres VF	*199 / 1199*
Cité des enfants... VF	299 / 1799
Civilization II EF	199 / 1199
Civnet	199 / 1199
Cludeo VF	269 / 1599
Complete Davis Cup T...	249 / 1499
* Conquest Earth	269 / 1650
Constructor VF	299 / 1799
Crusader no Regret vo...	199 / 1199
Cyberstorm VF	149 / 899
Daggerfall	*149 / 899*
Dark Forces VF	149 / 899
Darklight Conflict VF	289 / 1750
* Dark Reign	289 / 1750
Daytona USA NF	249 / 1499
Descent II NF	199 / 1199
Destr. Derby 2 NF	249 / 1499
Diablo NF	335 / 1999
Die Hard Trilogy VF	289 / 1750
Discworld VF	129 / 799
Discworld 2 VF	299 / 1799
Danald in Cald S. vf	249 / 1499
Doom 2 Dos/W95	99 / 599
Dungeon Keeper VF	285 / 1750
Earthworm Jim 1&2	149 / 899
Euro 96 VF	149 / 899
* *Extreme Assault*	299 / 1799
* F1 Racing	319 / 1950
Fable VF	149 / 899
* *Fall Out VF*	*299 / 1799*
Final Doom NF	299 / 1799
Fifa 97 VF	249 / 1499
* *Fighting Force*	299 / 1799
Fire Fight	299 / 1799
Flight Sim.6 VF	349/ 2099
Flying Corps VF	299 / 1799
Formula One VF	299 / 1799
Fragile Allegiance VF	249 / 1499
Frankeinstein VF	149 / 899
Gene Machine VF	149 / 899
Gene Wars VF	*149 / 899*
GEX	249 / 1499
G-Nome	249 / 1499
Golden Gate Killer VF	249 / 1499
GT Racing VF	249 / 1499
Hardline VF	149 / 899
Harvester VF	149 / 899
Helicops	169 / 999
Heretic NF	99 / 599
* *Hexen 2*	319 / 1950
Hind VF	*199 / 1199*
Hi-Octane VF	149 / 899
* Holiday Island vf	299 / 1799
* *Imperialism*	285 / 1750
Independance Day	299 / 1799
* International Rally Ch	299 / 1799
Interstate 76 VF	335 / 1999
Interstate 76 VO	299 / 1799
Iznogoud VF	249 / 1499
* *Jedi Knight*	309 / 1899
Jetfighter III NF	249 / 1499
Larry VII VF	279 / 1650
* *Legacy of Kain*	315 / 1899
Lighthouse VF	199 / 1199
Lards of Midnight VF	149 / 899
Lost Vikings 2 nf Nars	299 / 1799
Magic Carpet 2 VF	149 / 899
Manic Karts	169 / 999
Mech.2 Mercenar nf	335 / 1999
Megaman X 3 nf	169 / 999
Mato Racer VF	285 / 1750
Moto X	149 / 999
* *Myst 2 - Riven*	365 / 2199
NBA 97	299 / 1799
Need for Speed 2 VF	*249 / 1499*
Nascar Racing 2 NF	249 / 1499
Normality VF	149 / 899
Olympic Soccer VF	149 / 899
* Outpost 2 VF	269 / 1650
Poupée pleine aux VF	249 / 1499
Power Chess VF	249 / 1499
Power F1 NF	*249 / 1499*
Puzzle Bobble Nf	215 / 1350
Quake NF	249 / 1499
Raiden	169 / 999
Rama VF	*199 / 1199*
Rally Championship vf	299 / 1799
Realms of the haun.vf	149 / 899
Rebel Assault II VF	199 / 1199
* Red Baron II	299 / 1799
Ring Cycle VF	149 / 899
Ripper VF	265 / 1599
* Rising Lands	? / ☎
Road Rash VF	199 / 1199
Roland Garros 97 VF	299 / 1799
Sampras tennis 97 nf	249 / 1499
Screamer 2 VF	199 / 1199
Scorched Planet	149 / 899
Sega Rally NF	249 / 1499
* Shadows of the e	335 / 1999
* Shadow Warrior	285 / 1750
* Sierra Pro Pilot	315 / 1899
Skunny	149 / 899
Shadow of the com vf	149 / 899
* Shadow Warrior	269 / 1650
Term. Future Shock	199 / 1199
The Dig VF	199 / 1199
Theme Hospital VF	*285 / 1699*
Tie Fighter Collector vf	149 / 899
Time Commando VF	*199 / 1199*
Titanic VF	265 / 1599
Tomb Raider VF + UAKM	299 / 1799
* *Total Annihilation*	315 / 1899
Trésor des Toltèqu... vf	249 / 1499
Trivial Pursuit VF	285 / 1699
Ultimate Doom	99 / 599
Ultimate Football	215 / 1299
Urban Runner VF	299 / 1799
Virtua Cop NF	249 / 1499
* Virtua Fighter II	329 / 1999
Virtual Karts VF	149 / 899
Virtual Pool NF	149 / 899
Warcraft II Data VF	169 / 999
Wetlands NF	149 / 899
Wing Command 4 VF	299 / 1799
WipeOut 2097	299 / 1799
Wizardry Gold	249 / 1499
Wizardry Nemesis NF	249 / 1499
* World Football 98	275 / 1650
World Rally Fever vf	149 / 899
* Worldwide Soccer	329 / 1999
X-Miles (Data Rally Ch.)	99 / 599
X-Wing VS Tie NF	299 / 1799
Z VF	149 / 899
Zork Nemesis VF	335 / 1999

Spécialiste des jeux PC depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location

Dream Games

9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

Ouvert tous les jours de 10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)

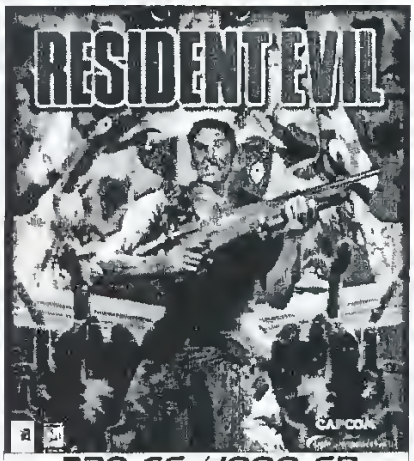
269 FF / 1650 FB

315 FF / 1899 FB

TOP STRATEGIE TEMPS REEL

289 FF / 1750 FB

TOP ACTION



329 FF / 1999 FB

319 FF / 1950 FB

269 FF / 1650 FF

Charme / Erotisme

Anal fantascenes VF	285 / 1699
Ante Futura VF	285 / 1699
Best of Jenna Jameson vf.	229 / 1399
Car Wash Angels NF	215 / 1299
Cloud 9	149 / 899
Club Sex Partners VF	199 / 1199
Cybertix VF	335 / 1999
Femmes eXtremes 1 VF	149 / 899
Hungarian Girls VF	285 / 1699
Latex NF	285 / 1699
La Villa VF	249 /1499
Les filles de Mike Ancher	99 / 599
Les filles Aldo Bergman	99 / 599
Lingerie Dream Girls	115 / 699
Mascarades VF	335 / 1999
Miss Nude World	249 /1499
Nippon Obsessions 2	149 / 899
Nippon Obsessions 4	229 / 1399
Nippon Obs. Attraction	135 / 799
Oh No More Sex	79 / 499
Oh No Mare Tits	79 / 499
Outpost 69	285 / 1699
Poupées Mango	169 / 999
Private Investigator VF	299 / 1799
Private Pleasure Park	199 / 1199
Private pleasure park 2 vf	299 / 1799
Private Prison VF	235 / 1399
Rendez-vous avec Julia C.	329 / 1999
Samurai Pervert 2 NF	249 /1499
Sextet VF	299 / 1799
Sexy Mangos	199 / 1199
Shock the Game NF	285 / 1699
Stars Marc Dorcel VF	149 / 899
Tabatha vs Draghixa vf	299 / 1799
The Pyramid VF	169 / 999
The Show	149 / 899
Trésors Vierges VF	209 /1250
Ultra sex odyssée Asie	199 / 1199
Ultra sex odyssée Hard	199 / 1199
Ultra sex odyssée Pipes	199 / 1199
Ultra Vixen NF	315 / 1899
Virtual Sex with Jenna vf	299 / 1799
Virtual Top Model VF	299 / 1799
Voyeur Vol.1 ou Vol.3	99 / 599
X-Posé	215 / 1299

Compilations

Awesome 4 Pack	299 / 1799
CyberSpeed + Entomorph + Steel Panthers + SU27 Flanker	
Big 16	269 / 1599
Alien Logic + Casino Master Multimedia + Commander Blood + D-Generation +Dragon Lore+Genesia +Jetfighter II + Legions + Megarace + Metal Marines + Pac in Time + Pinball Crystal Caliburn + Puzzle Power + The Psychotron + Tom LStrategy Football + Warriors	
Gremlin CD3 Pack	115 / 699
Lotus + Nigel Mansell's World Championship + Zool	
Megatripack	199 / 1199
Cyclemania + Thunderscape + USS Ticonderoga (Dos/Win95)	
Master Piece Collection	269 / 1599
Dark Sun 1 et 2 + Ravenloft 1 et 2 + Menzoberranzan + Al Quadim	
Soccer Stars 96	249 /1499
Fifa Soccer + Kick Off 3 (On the Ball) + Carton Rouge + Premier Manager 3	

Super Promos

99 FF / 599 FB par titre :
3D Ultra Pinball NF / 11th Hour VF Actua Soccer VF / Civilization VF / Civil War VF / Congo VF / Colonization VF / Crusader No Remorse VF / Daedolus Encounter VF / Dune + Dune II VF / Fade to Black VF / Fifa Soccer 96 VF / FIGP VF / King's Quest VII VF / Lands of Lore VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / LBA VF / Loom VF / Lost Eden VF / Magic Carpet VF / Maître Lu VF / NHL 96 NF / Outpost VF / PGA Euro Tour VF / Player Manager 2 Extra / Pray for Death NF / Raptor / Screamer NF / *Sherlock Holmes 2 VF* / Shivers VF / Silent Thunder VF / Slipstream 5000 VF / Space Hulk 2 VF / Space quest VI VF / System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Tilt NF / Torin's Passage VF / Transport Tycoon VF / UFO VF / Ultima 8 VF / Under a Killing moon VF / Woodruff VF

115 FF / 699 FB par titre :
Dragon Lore VF / *Duke Nukem 3D* / Indy IV VF / Jagged Alliance VF / Jewels of the Oracle VF / Mechwarrior 2 NF / Panzer General / Pitfall VF / Police Quest Swat VF / Primal Rage / Settlers VF / Steel Panthers VF / *ToonStruck VF* / Universe VF / US Navy Fighter VF / Wing Commander

149 FF / 899 FB par titre :
Indy Car Racing / Othello / Resurrection - Rise 2 / Speed Rage / V for Victory / Warriors / XS / Yohtzee

VF : version française
NF : notice en français
VO : jeu en anglais
** : bientôt disponible*

Les 3 règles d'or de Dream Games :
1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeu(x).
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de la commande.
3. Si ce que vous commandez n'est plus disponible, nous vous en informons.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

CP + Ville : .....

☐ Je désire recevoir gratuitement et sans engagement le catalogue.

☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de port : 1 = 100FB, 2 = 120FB, 3 = 140FB ⟶

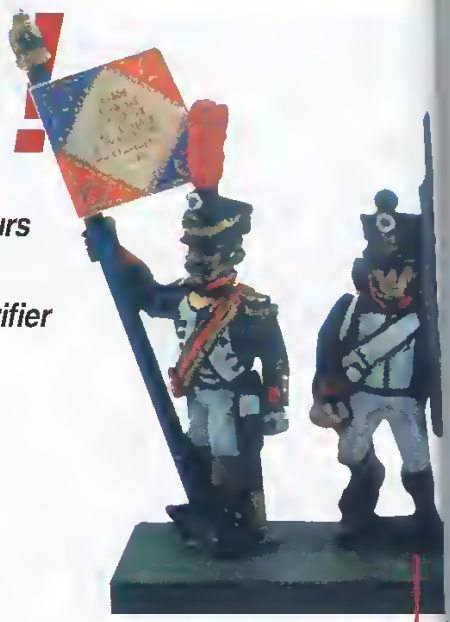
1 = 30FF, 2 = 35FF, 3 = 40FF (Colissimo : 24H/48H)

Grand Total

Paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat postal - ☐ Contre-remboursement + *40FF / 67 FB*

La rédac' en folie !

Le déferlement récent de jeux à la C & C/Warcraft a réveillé les humeurs guerrières de la rédac', et chacun s'est mis à la recherche dans son grenier de cette fameuse arme secrète qui lui avait permis de terrifier ses amis d'enfance...



THIERRY

À batte hardie...

Face à son humeur plutôt colérique, les parents du petit Thierry ne trouvèrent comme solution que de lui offrir cette batte en plastique, prétendument inoffensive. Eh bien, pas dans les mains de Thierry. Déjà, pendant les boums il insistait pour faire le D.J., et ainsi passer sa version de « Si j'avais un marteau », remixée à coups de batte sur son mange disque. Certaines évolutions naturelles ayant scrupuleusement évité Thierry lors d'une jeunesse difficile, il conserve toujours sa fidèle batte auprès de lui et tente de nous convaincre qu'il est le meilleur à Fun Tracks.

FRED

Napoléon miniature

Déjà troublé par le peu d'enthousiasme que témoignaient ses hormones de croissance, Fred souffrait aussi physiquement de sa petite taille. Euh... imaginez un cartable sur baskets piétiné dans le métro. Il en devenait enragé. Aussi, la découverte de ces êtres de plomb plus petits que lui, le remplit de courage ! Aaah Waterloo, morne plaine bombardée à coups de pieds, huum, réduire à néant la piétaille plombée les soirs de déprime ! Aujourd'hui, ayant surmonté son « problème » a coups de semelles compensées, Fred retrouve ses joies exutoires en jouant à Total Annihilation.

STÉPHANE

Aux obsédés absents

Au lieu de pousser son cri primal, Stéphane fit une entrée remarquée le jour de sa naissance en hurlant «Allllôôôô ! ». La seule façon de le calmer fut alors de lui donner ce petit combiné en guise de hochet. Erreur ! Une fois en âge d'articuler autre chose que « Alôvi ? » ou « Kitépa », le petit Stéph s'est mis à harceler tous ses copains avec son petit téléphone pour échanger ses images Panini comme pour leur piquer leur dessert à la cantine. La seule parade de sa maîtresse fut de le mettre en dérangement, un traumatisme que Stéph tente d'oublier en jouant à Dark Reign.

DIDIER

Calibre 51

Pendant son enfance, Didier ne quittait jamais son pistolet à eau Walther Kiloup'Pas, et de guerre lasse, son entourage avait fini par tolérer ses débordements aqueux. Même à la rédac', on s'était habitué à voir des moniteurs exploser quand Didier se faisait de petits retours en enfance... jusqu'au jour où son Walther s'est mis à projeter un liquide dégueulasse tout collant rapidement identifié comme... du pastis ! Avant confiscation Didier tenta de se suicider, tragédie se soldant par une gueule de bois monumentale. Depuis, on l'a mis en cure intensive sur Lands of Lore 2.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N° 92	Meridian 59	Studio 3DD	★★★★★
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft	★★★★
N° 91	Albion	Blue Byte	★★★★

TOP SIMULATION

N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★
N° 96	Flying Corps	Empire	★★★★★
N° 103	International Rally C	Europress	★★★★
N° 93	F-22	Novalogic	★★★★

TOP ACTION

N° 103	Fun Tracks	Virgin	★★★★★★
N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 94	The Darkening	Origin	★★★★★
N° 94	Archimedean	Blue Byte	★★★★★
N° 91	Quake	GT Interactive	★★★★★

TOP SPORT

N° 102	Links LS 98 Edition	Access	★★★★★
N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft	★★★★★
N° 95	NBA Live 97	E.A Sports	★★★★★
N° 91	Links LS	Access	★★★★★
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 103	Dark Reign	Activision	★★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 97	Theme Hospital	Bullfrog	★★★★★

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 102	Dark Earth	Kalisto	★★★★★
N° 98	Titanic	Cryo	★★★★★
N° 95	Discworld 2	Psygnosis	★★★★★
N° 93	Tomb Raider	Core Design	★★★★★

Qui dit nouvelle formule, dit durcissement du système de notation. Vous y êtes habitué, alors pas de surprise de ce côté là. Puisque finalement vous appreciez le système de notation par étoile, nous avons décidé de le placer dans un nouveau pavé de note plus clair qui regroupe les différentes composantes du jeu ; Graphisme, Son, Animation, Durée de vie (eux aussi notés en étoiles). D'autre part, la notation par étoiles est exponentielles ; Un jeu à 2 étoiles est un peu mieux qu'un à une, par contre un jeu à 5 est beaucoup mieux qu'un jeu à 4 !

TOP DU MOIS		STÉPHANE	OLIVIER	DIDIER	ÉRIC	ÉRÉÉRIC	THIERRY	RÉDACTION	PAGE
TOTAL ANNIHILATION	HIT	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	P. 108
FUN TRACKS	HIT	★★★★★	★★★★	-	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 156
LANDS OF LORE 2	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★	-	★★★★★	P. 120
DARK REIGN	HIT	★★★★★	★★★	-	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 130
NEKEN 2	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	P. 140
SHADOW WARRIOR	HIT	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	P. 150
SHADOWS OF THE EMPIRE	HIT	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 162
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	HIT	-	★★★★	-	-	-	-	★★★★	P. 170
VIRTUA FIGHTER 2	HIT	★★★★	-	-	-	-	-	★★★★	P. 182
OUTPOST 2	HIT	-	★★★★	-	-	-	-	★★★★	P. 165
IMPERIALISME	HIT	-	★★★	-	-	★★★★	-	★★★★	P. 174
WORLD FOOTBALL 98	HIT	-	-	-	-	-	★★★	★★★★	P. 178
JONAH LOMU RUGBY		-	-	★★★	-	-	-	★★★	P. 184
TAKE NO PRISONERS		★★	-	-	★★	-	★★★	★★★	P. 188
7TH LEGION		★	-	-	★★	★★	-	★★	P. 190
EXCALIBUR 2555 AD		-	-	-	★★	★★	★★	★★	P. 192

Bombe Beurk ★ Pfff ★★ Bof ★★★ Mouais ★★★★ Yeah ★★★★★ Genial ★★★★★★ Rah Lovely !!!

ÉRIC

À pied d'œuvre...

Le petit Éric avait développé une stratégie diabolique pour régner en maître dans les cours de récré. La première phase consistait à asséner à ses camarades un traité d'ethnologie appliquée sur les comportements anoréxiques des peuplades amazoniennes. La seconde phase consistait à les achever sadiquement à coups de docs coquées une fois qu'ils étaient à terre... Mais il ne put jamais passer à la phase 2, sa maman ayant refusé de le chausser autrement qu'avec ces Kickers ridicules... Éric tente aujourd'hui d'oublier sa frustration à coups de missiles nucléaires dans Total Annihilation.

OLIVIER

Sabre au clair !

Tout petit, Olivier était complexé par le manque de respect de ses camarades envers un futur rédac' chef. Mais après avoir vu *la Guerre des Étoiles*, ce fut l'illumination : il allait devenir chevalier Jedi (pas comme cette tapette de Luke qui avait arrêté son entraînement dans l'*Empire Contre-Attaque*) ! Ayant obtenu son sabre au Noël suivant, il se mis à pratiquer en utilisant des boulettes de viande comme drone, tentant de stopper leurs jets de ketchup d'un coup précis. L'entraînement semble avoir repris, vu l'état de son bureau depuis qu'il joue à Total Annihilation.

Auchan

LE TOP 0

Chaque mois le meilleur des

1 TOTAL ANNIHILATION

L'AVIS DE GEN 4 : Dans la lignée de Warcroft ou d'Alerte Rouge, ce jeu d'aventure signé CaveDog est un véritable événement, tant il renouvelle le genre. Certes, nous sommes toujours en présence de deux forces ennemies qui s'affrontent au cours de missions assez variées. Mais ici, toutes les unités sont en 3D, le terrain en relief et la réalisation est splendide.

★★★★★

Éditeur : GT INTERACTIVE
Genre : STRATEGIE TEMPS-REEL

2 HEXEN 2

L'AVIS DE GEN 4 : Après Heretic et Hexen, voici une suite utilisant le moteur reputé de Quake... Au programme, la possibilité de choisir parmi plusieurs personnages aux compétences différentes, un élément aventure qui évite au jeu de trop ressembler aux autres clones de Quake, et un support des cartes 3D qui le rend somptueux sur les machines en disposant !

★★★★

Éditeur : ACTIVISION
Genre : ACTION

3 SHADOW WARRIOR

L'AVIS DE GEN 4 : Si depuis Duke Nukem 3D, vous n'avez jamais retrouvé un jeu du genre avec autant de plaisir, alors Shadow Warrior est pour vous ! Un héros tout aussi charismatique, des niveaux plein de surprises et des armes délirantes vous attendent dans ce jeu. Il possède une jouabilité parfaite et ne nécessite pas une machine trop puissante.

★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : ACTION

4 DUKE NUKEM - IN WASHINGTON

L'AVIS DE GEN 4 : Le président des Etats-Unis capturé par les Aliens ? Duke Nukem est de retour pour le sauver ! Cette extension, qui nécessite le jeu Duke Nukem 3D, vous permettra de découvrir une dizaine de nouveaux niveaux reconstituant les lieux connus de Washington, à commencer par la maison blanche. Une des meilleures extensions de Duke...

★★★★

Éditeur : GT INTERACTIVE
Genre : ACTION

5 LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL

L'AVIS DE GEN 4 : Et voici la suite des Chevaliers de Baphomet, jeu d'aventure qui avait marqué l'année 96. Vous retrouvez George Stobbart, cette fois-ci face à une divinité maya particulièrement maléfique. De Paris en Amérique du Sud, passant par les Caraïbes, un jeu superbe, entièrement en dessin animé !

★★★★

Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
Genre : AVENTURE

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★ TRÈS BON

CTOBRE 97

jeux disponibles sur PC CD-Rom

GENERATION 4
LE MENSUEL DES JEUX MICRO

6 VIRTUA FIGHTER 2 ★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Côté jeu de baston en 3D, le PC n'était pas aussi bien achalandé que les consoles... Sega frappe donc un grand coup avec la référence des jeux du genre, en nous offrant une conversion particulièrement réussie. De nombreux personnages aux coups spéciaux très variés, une jouabilité parfaite et une réalisation de qualité (MMX conseillé).

Éditeur : SEGA Genre : JEU DE COMBAT

7 OUTPOST 2 ★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Sans lien direct avec le premier Outpost, ce deuxième volet est un jeu de stratégie en temps réel dans lequel vous devez sauver une colonie, après la destruction de la Terre. Il faudra donc s'installer sur de nouvelles planètes, et surtout survivre aux terribles conditions de vie. Un jeu très complet et complexe, qui séduira les stratèges cérébraux.

Éditeur : SIERRA Genre : STRATEGIE

8 INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP ★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Rapide et fluide, plus complet que Sega Rally, cette simulation de rally très orientée arcade est un grand moment de plaisir. Gérez votre essence et parcourez le monde sur des circuits particulièrement impressionnants. Histoire de parfaire le tout, le jeu propose un éditeur de circuits qui vous permettra de composer vous même vos nouveaux parcours !

Éditeur : EUROPRESS Genre : SIMULATION

9 DIABLO

L'AFFAIRE
Prix disponible à compter du 08/10/97
249 F

L'AVIS DE GEN 4 : Vous explorerez des donjons et des cavernes, anéantissant ennemis et monstres, et progressant ainsi dans vos capacités de combat ou de magie. Simple mais très prenant, Dioblo bénéficie d'une réalisation très soignée, et d'une excellente durée de vie, puisque le jeu change à chaque fois que vous recommencez une nouvelle partie !

Éditeur : BLIZZARD Genre : ACTION-RÔLE

10 F1 GRAND PRIX 2

L'AFFAIRE
199 F

L'AVIS DE GEN 4 : Geoff Crommond, l'auteur de F1 Grond Prix, nous propose une suite adaptée aux ordinoteurs Pentium, donc bien plus belle et réaliste que son premier hit. Pour une course simple ou une saison complète, vivez la passion d'une course de F1. Le jeu, entièrement paramétrable, permet aussi bien de jouer en mode " arcade " qu'en mode simulation, très poussé.

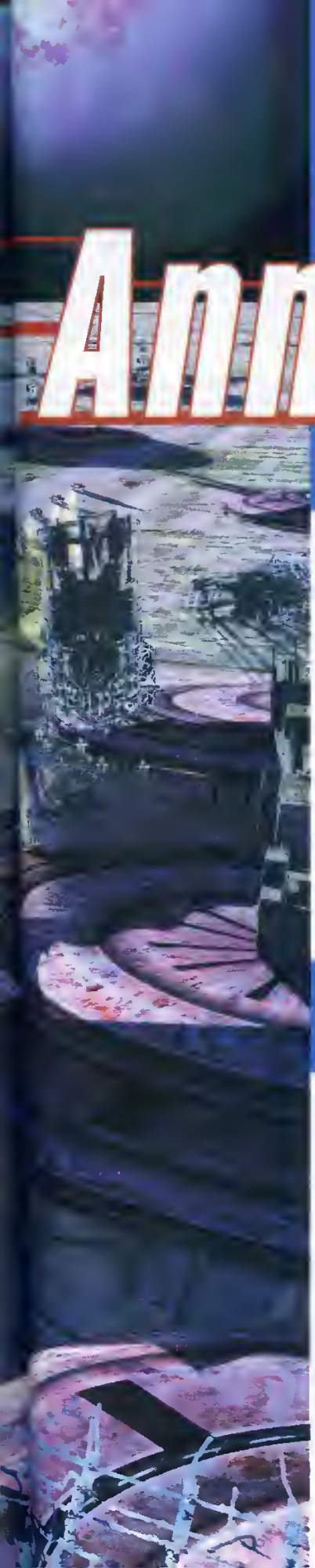
Éditeur : MICROPROSE Genre : SIMULATION DE F1

★★★★ EXCELLENT ★★★★★★ MYTHIQUE

Tous les produits testés par Génération 4 sont soumis à plusieurs critères d'évaluation : graphisme, son, animation, durée de vie, innovation, compatibilité système...
La note globale et finale prend l'ensemble de ces points en compte mais il demeure un facteur primordial : l'intérêt du produit.

Auchan,
c'est l'assurance de trouver la nouveauté, un rayon classé par thèmes, des dizaines d'excellents jeux à 99 F, des bornes de démonstrations, des vendeurs compétents, et un choix important dans tous les domaines.

Total



Éditeur GT Interactive/Cavedog. **Format** CD-Rom PC. **Genre** Wargame en temps réel. **Prix** Env. 360 F. **Sortie** Disponible en V.F. **Config. Mini.** P90, 16 Mo, CD 2x, Windows 95. **Config. Recom.** P133, 32 Mo, CD 4x, Windows 95

Annihilation

On s'y jette Core zé Arm

Cavedog, la société fondée par Ron Gilbert (Monkey Island 1 & 2), se place dès son premier titre parmi les plus grandes. En effet, tout ce que vous attendiez d'un wargame en temps réel se trouve dans Total Annihilation, tout ! Une nouvelle référence.

La vie de testeur n'est pas facile. Imaginez en effet la dimension atrocement répétitive… pétitive… titive (tiens, il y a de l'écho !) de notre boulot, en particulier lorsque nous devons nous infuser un énième doom-like ou un antépénultième C&C-like, et vous comprendrez mieux notre douleur ! À tester toujours les mêmes produits relookés/remaniés, nous nous étions résignés à ne plus rien vivre d'exaltant avant longtemps. Il était même franchement inconcevable qu'un jeu inspiré de Command & Conquer parviennent à nous sortir de l'insondable torpeur ludique dans laquelle nous étions enfermés. Bref, aucun espoir en vue… avant Total Annihilation. Un jeu ultime ! *A priori*, pourtant, pas de quoi faire une crise d'épilepsie. Le scénario, pour commencer, s'avère dramatiquement banal. Deux factions ennemies (les Core et les Arm) qui, dans un futur lointain, combattent par robots interposés et cela jusqu'à annihilation totale de l'adversaire… même pour un jeu de stratégie, on a connu des trames scénaristiques plus évoluées ! On a également connu des ▶

Base aérienne évoluée.

Grosse Bertha (canon à très longue portée).

Pitbull (tank lourd).

Défenseur (tourelle antiaérienne).

Les unités Arm

Une séquence cinématique à savourer lentement, il y en a si peu !

titres qui nous offraient un peu plus d'enrobage cinématique qu'une courte scène d'introduction (des androïdes qui se mettent sur la tronche dans un maelstrom d'explosions métalliques) suivie tardivement d'une séquence finale, au terme des deux campagnes proposées !

A priori, c'était bof

Bon alors, ces deux dimensions sont plutôt secondaires, surtout dans un jeu de stratégie. Ceci dit, du point de vue des principes de jeu, nous n'avions pas non plus de quoi crier au miracle, Total Annihilation partageant quand même de nombreux points communs avec Warcraft 2 et Alerte Rouge. Glaner des ressources naturelles (ici, du métal et de l'énergie) pour construire diverses infrastructures, qui vous permettront ensuite de fabriquer moult unités robotisées (terrestres, maritimes et aériennes) pour aller pourfendre le méchant d'en face… tout ça, on connaît ! Bref, en survolant ses caractéristiques, nous étions loin de penser que ce jeu nous plongerait dans une monstrueuse fébrilité ludique. Car en nous arrêtant à ces quelques *a priori*, nous serions tout simplement passés à côté du bonheur ! En découvrant Total Annihilation, nos yeux se sont même remplis de larmes de joie, un comportement inhabituel de notre part, si on veut bien considérer que, question bollocks, nous donnerions plutôt dans la surcharge pondérale. Ce titre possède en effet toutes les qualités susceptibles de séduire les amateurs de jeux stratégiques : esthétique, innovant, accessible et incroyablement riche… il pose les bases de ce que devront être les prochains wargames en temps réel. Ni plus, ni moins !

Une planète peu engageante... la prochaine fois, je demanderai ma mutation en Floride !

Mais après, ce fut grand

Les concepteurs de Total Annihilation sont pourtant partis d'un constat extrêmement simple qui, si vous connaissez bien l'univers des war-

Sentinelle (tourelle à deux lasers).

Tonnerre (bombardier).

Triton (tank amphibie).

Éolienne.

Massue (robot d'artillerie).

Tourelle laser.

Faucon (véhicule lance-missiles).

Moho Mine (extracteur de métal à haut rendement).

Les arbres peuvent constituer une protection contre les tirs .. et, en flammes, devenir ensuite une menace

« Total Annihilation vous propose près de 150 infrastructures et unités différentes. »

introduite par Cavedog dans l'univers des jeux de stratégie en temps réel repose avant tout sur une authentique gestion des reliefs : dans Total Annihilation, les unités terrestres peuvent gravir collines et montagnes. Voilà, voilà. Pardon ? Cette innovation ne mérite pas qu'on se pâme ? Elle vous paraît même assez mineure ? Et bien, vous vous fourvoyez gravement ! Cet apport entraîne en effet de nombreuses incidences au niveau de la gestion des unités qui, elles, augmentent considérablement l'intérêt stratégique de ce genre de jeu. Bref, cela change tout !

Le wargame prend du relief !

À commencer par les déplacements. Jusqu'à présent, chaque type d'unité possédait une vitesse de déplacement fixe (sic !), valable en tout lieu de la carte... et bien cette époque est désormais révolue ! Ici, la vitesse de ▶

Si le jeu lui-même est très esthétique, le reste manque légèrement de finition. Les briefings de missions, par exemple, sont très moches.

games, vous paraîtra même évident. Aujourd'hui, les jeux de stratégie en temps réel restent en deçà des wargames en tour par tour au regard de deux dimensions importantes : le nombre de paramètres gérés (reliefs, qualité du terrain, climat, etc.) et la diversité des unités. Pour apporter vraiment quelque chose au genre, il convenait donc tout naturellement de lui injecter ces dimensions additionnelles. Alors, inutile de vous le cacher plus longtemps, la révolution

Les unités Arm

Brouilleur radar mobile.

Zeus (robot utilisant des décharges électriques).

Robot de construction (niveau technique 1).

Bateau de construction (niveau technique 1).

Radar à longue portée.

Apocalyptus (boum !).

Dépôt d'énergie (stockage).

Goliath (tank très lourd).

Les unités Core

La mission 5 de la campagne Arm. Dix minutes après le début et c'est déjà la fin !

L'ennemi n'hésite pas à vous envoyer ses avions de combat. Préparez-vous à les accueillir !

Besoin d'énergie ou d'espace pour installer vos infrastructures ? Deboisez !

Capturer un tank pendant qu'il vous tire dessus, il faut en trimbaler dans le calbute !

▶ déplacement des troupes terrestres dépend des reliefs parcourus. Concrètement, cela signifie qu'une unité particulièrement lourde va ralentir considérablement son allure en abordant une colline, mais qu'à l'inverse elle prendra de la vitesse lors de la descente, et cela d'autant plus qu'elle est lourde (loi physique élémentaire). Vous suivez ? Certaines pentes à forte déclivité sont même inaccessibles à la plupart des unités, hormis celles qui sont spécialisées dans l'escalade. Dingue, non ? Mais ce n'est pas tout ! La prise en compte des reliefs supposait également que soit repensée une dimension jusqu'alors traitée de façon marginale dans les jeux de stratégie : la balistique. Or les créateurs de Total Annihilation y ont pensé ! Ainsi, tous les reliefs constituent des obstacles que seul un certain angle et type de tir (direct pour les lasers, en cloche pour les obus, etc.) vous permettront de franchir pour atteindre une unité visée. Réaliste, non ? En utilisant par exemple un canon stationnaire à longue portée sur une unité ennemie placée derrière une montagne, tous les obus s'écraseront sur les flans de ladite montagne sans jamais toucher l'unité visée .. du jamais vu dans un jeu de stratégie !

« Les unités possèdent une intelligence des combats qui leur permet de très bien se débrouiller toutes seules ! »

Marchez au radar !

Et ce n'est pas fini ! Car au-delà de la balistique, se pose bien évidemment la question du champ visuel des unités. En effet, tout relief qui se respecte constitue un obstacle à la vue, telle est la loi ! Une unité ennemie passant à deux pas d'une des vôtres

Blatte (bombe mobile).

Murène (sous-marin).

Moissonneur (unité blindée).

Pilonax (robot d'artillerie).

Porte-avions.

Scrutator (radar mobile).

Unité d'artillerie mobile.

Répressor (canon à plasma).

Une mission commando sur une planète entièrement métallique. Votre but ? Rejoindre votre Commandeur, lui dire bonjour, puis repartir.

Toute position stratégique se défend avec acharnement.. et les carcasses de robots s'accumulent

En traversant un guet, mes unités ralentissent considérablement et constituent alors des cibles faciles. Ici, ça sent le guet-apens !

mais derrière une colline ne générera donc pas un frénétique échange de bastos… puisque votre robot ne voit tout simplement pas l'autre (l'affreux) passer à proximité ! Les concepteurs ont même été encore plus loin dans le réalisme en dotant les unités d'un champ de vision tout à la fois limité et orienté. Ainsi, à moins d'être munie d'un radar de proximité, elles verront ce qu'il y a devant et c'est tout. Comme en plus vos unités ne voient pas très loin, du moins au regard de l'immensité des cartes (certaines d'entre elles font plus de quatre fois la plus grande map d'Alerte Rouge), elles s'avèrent souvent incapables de détecter un danger imminent… D'où l'importance des radars à moyenne et longue portée, éléments essentiels de votre stratégie d'attaque/défense. Alors, vous pourriez minimiser tous ces apports et dire « ouais, d'accord, tout cela ajoute un peu de réalisme mais bof »… et vous auriez tort ! Car ce réalisme offre au joueur un ensemble de nouvelles contraintes à gérer, avec de nouvelles stratégies à expérimenter, bref, il enrichit considérablement le genre.

Futuriste mais vrai

D'ailleurs, la tonalité réaliste de Total Annihilation se retrouve à tous les niveaux du jeu : des graphismes SVGA entièrement en 3D (trois résolutions : 640x480, 800x600 et 1024x768) aux animations extraordinairement détaillées des unités en passant

▶ Les unités Core

Dents de dragon (pour bloquer une voie d'accès).

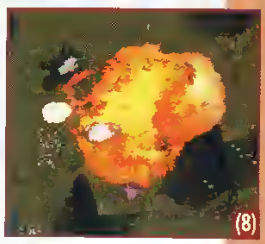
Usine de véhicules.

Fouine (unité de reconnaissance).

Centrale Géothermique (à placer sur un geyser).

Un Commandeur très polyvalent

Votre commandeur peut tout faire ! Comme toute unité de construction, il peut ériger des infrastructures (1), récupérer des ressources énergétiques (arbres) ou métalliques tels que des rochers ou des épaves (2), réparer des bâtiments et des unités (3). Mais il peut également tirer au laser (4), capturer des unités ou des infrastructures ennemies (5), utiliser un puissant canon désintégrateur (6), devenir invisible moyennant une grosse consommation en énergie (7) et mourir en explosant sur un large rayon (8). À noter que dans ce dernier cas, la partie s'achève et vous avez perdu dans l'option par défaut. Le Commandeur est puissant mais pas invulnérable, ne l'exposez pas inconsidérément.



L'opinion d'Olivier

Inconnu il y a encore deux mois, Cavedog se hisse au niveau des plus grands avec ce jeu fabuleux. À la rédac' par définition on se dit toujours : « Un six étoiles ? Hors de question ! C'est super mais quand même. » Pourtant après quelques heures de jeu, la décision était unanime. Ce jeu à tout pour lui et le reste aussi. Puisque Gen4 a pour vocation de vous aider à choisir un jeu, faites-moi confiance, il vous faut celui-ci. Si vous n'aimez pas le genre, Total A. va vous faire changer d'avis, si vous l'appréciez, la question ne se pose même pas...

par les bruitages (déplacements, tir, explosions)... tout cela sonne vrai, réel, vivant. Les éoliennes tournent en fonction de l'orientation du vent, les panneaux solaires se referment lorsqu'une unité adverse tire dessus, les robots explosent en laissant derrière eux des carcasses calcinées, les avions tournoient dans le ciel et passent à l'attaque avec un réalisme stupéfiant. Jusqu'aux arbres qui s'embrasent lorsqu'un robot tire dessus, le feu se répandant ensuite en fonction du vent ! Au chapitre du réalisme, on peut d'ailleurs ajouter l'exceptionnelle I.A. des unités. Pas du point de vue des déplacements, puisque ces dernières s'arrêtent dès qu'elles rencontrent un obstacle (il est néanmoins possible d'utiliser un système de *waypoints* très simple à mettre en œuvre), mais en ce qui concerne la gestion des combats. C'est tout simplement fascinant ! Imaginez en effet qu'une de vos armées se retrouve soudainement face à une horde d'ennemis, au détour d'une montagne par exemple. Jusqu'à présent, elle évoluait sereinement en rangs serrés et brutalement tout s'accélère ! Votre cohorte se disperse et, sans que vous interve-

Les mouvements des avions sont tellement parfaits qu'on pourrait se contenter de les admirer pendant des heures, bêtement

L'action de ma tourelle de défense est entravée par la présence d'arbres ! J'aurais dû déboiser le terrain.

30 CONSOLES N.64 BIT À GAGNER

en appelant le

08 36 68 64 64*

Chaque jour = 1 chance de gagner

1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour

création activ pole

POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE 0900 27 641

Règle du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn
Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté [num 78-7 du 06/01/78] vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant [KIKOO production RCS 412796633]

Là, je n'ai pas le choix, j'utilise le canon désintégrateur du Commandeur pour faire un peu de place !

Comme dans Warcraft 2, vous pouvez associer plusieurs unités de construction pour ériger un bâtiment plus rapidement.

Les Mygals, au look franchement arachnoïde, sont les seules unités à pouvoir gravir n'importe quel relief.

niez, chaque unité prend une cible en ligne de mire. Utilisant laser, lance-flammes, missiles, obus, elles se mettent alors à faire feu sans discontinuer (selon leur fréquence de tir respectives).

Des unités qui pensent

Un robot ennemi passe derrière un rocher, un arbre ou une épave ? Après quelques tirs arrêtés par ces obstacles, vos unités se déplacent de manière à pouvoir l'atteindre de nouveau ! Cela devient chaud ! Ici, une unité endommagée se met à dégager un nuage de fumée. Là, une autre se désintègre dans une explosion très spectaculaire. Et puis, le calme revient peu à peu... finalement, le combat cesse, faute d'adversaire. Le lieu du combat est dévasté, la végétation brûlée, le terrain couvert d'épaves métalliques... et cela avant même que vous ayez pris l'initiative d'intervenir ! En fait, les unités possèdent une telle intelligence des combats qu'on n'a même pas envie de leur fixer une cible prioritaire, elles se débrouillent très bien toutes seules ! Ceci dit, s'il vous venait des pulsions dirigistes, sachez que vous pourrez quand même regrouper vos robots en plusieurs cohortes (jusqu'à neuf sans limitation du nombre d'unités) auxquelles vous pourrez imposer un des trois comportements suivant : feu à volonté, riposter et halte au feu. Vous pourrez également faire patrouiller vos unités dans une zone définie par vos soins, les faire protéger un bâtiment ou un autre engin. Bref, tout est possible et cela à travers une interface par menu (ou, plus rapide, par raccourcis clavier) très simple à maîtriser.

Course à l'armement

Alors, j'ai dit que la partie développement économique de Total Annihilation était moins novatrice que la gestion des combats mais cela ne justifie pas que je fasse l'impasse sur cette dimension du jeu, d'autant

Quand l'aviation se trouve au-dessus d'une base, elle ne s'éloigne qu'après avoir tout détruit. Question de principe !

L'opinion de Fred

Total Annihilation apparaît comme la consécration d'un genre qui ne cesse de s'étoffer de clones de Warcraft et Command & Conquer plus ou moins réussis. C'est bien simple, en y jouant, on arrête pas de se dire « Tiens, ils ont pensé à ça aussi » ! La jouabilité est parfaite, l'intelligence artificielle vous tiendra constamment la dragée haute, et vous n'avez pas fini d'explorer les multiples possibilités offertes en mode multijoueur. Les fanas d'Alerte Rouge et Warcraft 2 trouveront dans ce jeu un nouveau souffle dévastateur !

100% jeux
+ de 450 soluces

STOP

Internet
Créez votre E-mail

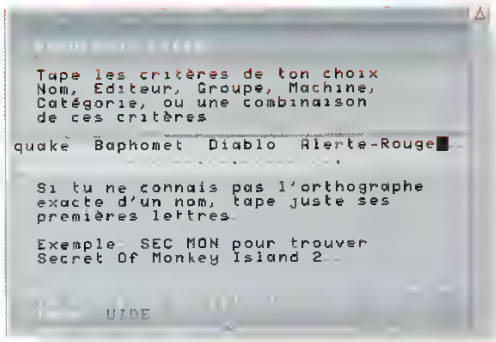
Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

Les soluces
Près de 450 solutions de jeux : Diablo, Tomb Raider, Alerte Rouge...

Les Petites Annonces
Faites des affaires

Les trucs et astuces
Des astuces, des codes, des cheat-modes pour près de 1000 jeux

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche du 3615 Gen4, trouvez la réponse à votre problème en quelques minutes.

Un vrai suivi Internet

Total Annihilation ne propose pas d'éditeur de niveau ? Pas grave ! Peu après la sortie du jeu, vous pourrez récupérer des tonnes de nouvelles cartes sur le site Internet de Cavedog (www.cavedog.com) et même de nouvelles unités à charger ! Bref, les concepteurs feront vivre leur produit au-delà de sa commercialisation, une attitude qu'on aimerait voir un peu plus souvent...

Début de mission : vous au centre, l'ennemi partout autour !

qu'elle n'est pas dénuée de quelques originalités. Tout commence en fait avec un seul et unique robot : le Commandeur, l'unité maîtresse du jeu (voir encadré). Il peut combattre comme toute unité militaire mais il a d'abord pour vocation d'ériger les premières infrastructures de votre base. Une poignée de capteurs solaires et d'éoliennes pour obtenir de l'énergie, quelques extracteurs de métal (à placer sur des gisements affleurant en surface) et hop, vous pouvez déjà lui demander - gentiment - de construire une usine de robots, de véhicules, d'avions ou de bateaux ! Ceci dit, comme le Commandeur ne peut construire que des usines de niveau technique 1, pourvoyeuses d'unités militaires de même niveau (faible donc), vous devrez rapidement fabriquer dans ces mêmes usines une unité de construction plus performante qui, elle, pourra ériger une usine de niveau 2. Le principe des poupées gigognes, quoi ! En dehors des usines, dans lesquelles il n'est possible de construire que des unités mobiles, toutes celles de construction peuvent également ériger des capteurs solaires, des éoliennes, des extracteurs de métal, des silos de stockages (énergie et métal) et, selon leur niveau technique, divers types de tourelles stationnaires (laser, missiles, plasma, etc.), des radars/sonars plus ou moins performants, un canon longue portée et même une rampe de missiles nucléaires !

« La révolution introduite par Cavedog repose avant tout sur une authentique gestion 3D des reliefs. »

Des unités à la pelle

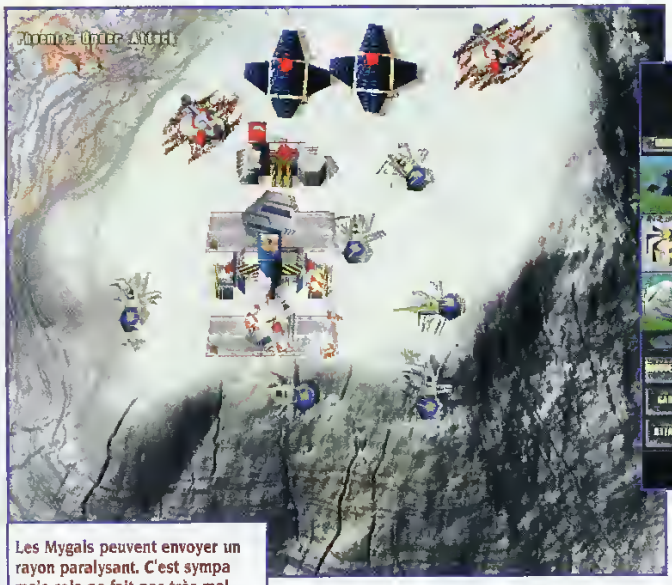
En tout, Total Annihilation vous propose près de 150 infrastructures et unités différentes : robots lance-flammes, unités rapides, brouilleurs radars, véhicules de reconnaissance, sous-marins, croiseurs, porte-avions, chasseurs furtifs, bombardiers, tourelles lance-missiles, centrale marémotrice... bref, si un bâtiment ou

L'opinion de Thierry

Ils ne savent pas ménager le suspense chez Cavedog. Nous qui nous préparions à une fin d'année faite de coups de théâtre et de rebondissements face à l'avalanche de C&C like, et bien c'est raté. Passer du statut de « challenger potentiel » à celui de « référence », n'a pourtant rien d'évident. Total Annihilation y est néanmoins parvenu, intérêt de jeu et réalisation exemplaire étant réunis pour une sérieuse remise à niveau du genre (à défaut d'une remise à neuf). Seule ombre au tableau, l'absence d'un background scénaristique digne de ce nom.

Tourelles Pulvérisator contre navire lance-missiles... les paris sont ouverts !

Placez vos tourelles de défense en hauteur, c'est là qu'elles s'avèrent le plus efficaces.



Les Mygals peuvent envoyer un rayon paralysant. C'est sympa mais cela ne fait pas très mal aux infrastructures.

Voici un début de mission apparemment tranquille. Et pourtant, l'ennemi n'est pas très loin ..

Une accumulation d'épaves devient rapidement un obstacle aux déplacements et aux tirs. Elle favorise souvent le défenseur.

Tous les types d'unité que vous pouvez construire avec une simple usine de véhicules.

une unité peut exister, elle est ou sera dans Total Annihilation (voir encadré « un vrai suivi Internet ») ! Et attention, des unités vraiment différentes ! Avec des looks, des modes de déplacement, des types de tir, et des aptitudes spécifiques ! Mais à propos, vous ai-je dis que les unités ayant réalisées cinq kills accédaient au niveau « vétéran » et devenaient ainsi plus performantes au combat ? Non ? Quel oubli ! Remarquez, c'est normal, Total Annihilation est tellement riche qu'on en oublie forcément quelques aspects. Pour apprivoiser ce jeu plein de (bonnes) surprises, je vous suggère donc d'effectuer d'abord les campagnes Arm et Core (25 missions chacune, trois niveaux de difficulté). Missions commando, protection d'unités, récupération de bâtiments ennemis, éradication de l'adversaire (le plus souvent)... elles ne sont pas d'une folle originalité et vous n'irez peut-être pas à leur terme mais vous en aurez appris suffisamment sur les stratégies à mettre en œuvre pour y jouer à plusieurs. Que ce soit en escarmouche (jeu seul contre le soft, celui-ci simulant le réseau) ou en multijoueur, vous allez adorer !

Dix joueurs en réseau !

En multijoueur (réseau ou Internet), et c'est la première fois qu'un jeu de stratégie vous le propose, il est possible de créer une partie à plusieurs (système de serveur, comme dans Quake) et qu'un autre joueur vous rejoigne ensuite pour participer ou simplement regarder la partie en cours ! Tout dépend alors de la mémoire vive de votre PC. Ainsi, vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs avec 24 Mo de Ram, 8 joueurs avec 32 Mo et 10 joueurs avec 48 Mo... la même carte (choisie en début de partie) s'ajustant automatiquement en fonction du nombre de joueurs. À noter que pour la première fois dans un jeu réseau, vous pourrez vraiment partager les ressources glanées avec vos alliés ! Bref, Total Annihilation est la meilleure chose qui ait été inventée depuis le whisky pur malt... et je m'y connais (en whisky pur malt) ! ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric

★ *Mieux qu'Alerte Rouge ! Beaucoup mieux même. Fantastique ! À partir d'idées novatrices excellemment exploitée (cartes immenses, reliefs, ligne de visée, vision limitée, etc.), d'une I.A. remarquable et d'une interface riche de possibilités, Total Annihilation se propulse sans le moindre effort en tête des wargames en temps réel. Alors, en jeu solo, cela change déjà tout mais en réseau (réel ou simulé), cela devient génial ! Nouveau concept, nouvelles stratégies... vous n'êtes pas près de faire le tour de ses potentialités !*

HIT

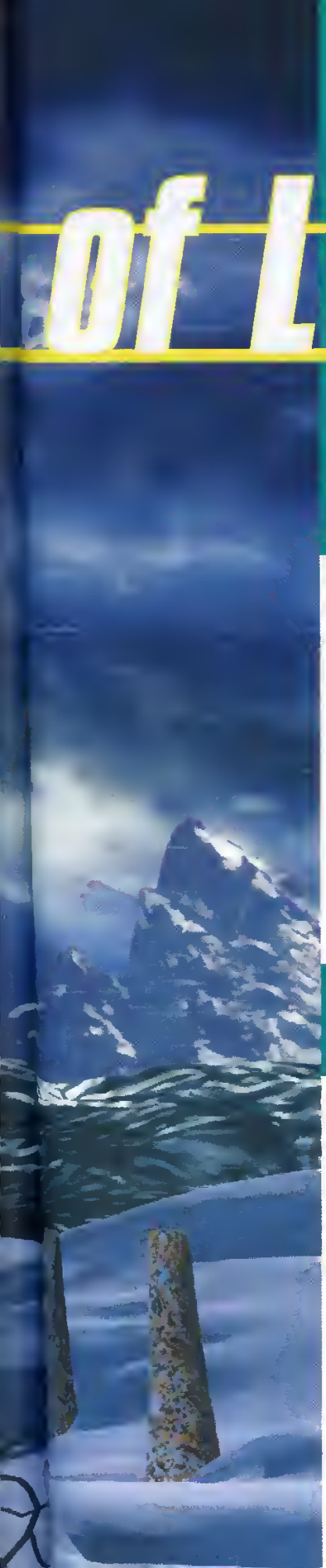
Total Annihilation

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Richesse inégalée
- Interface optimale
- Potentialités réseau

Les moins
- Missions classiques
- Pas d'éditeur
- Pas d'enrobage

Lands



Éditeur Westwood Studios/Virgin I.E. **Format** CD-Rom PC **Genre** Jeu de rôle 3D. **Prix** Env. 380 F. **Sortie** V.F. Fin octobre. **Config. Mini.** P90, 16 Mo de Ram, 50 Mo DD. **Config. Recom.** P166 MMX, 32 Mo de Ram, carte 3Dfx 2 Mo, 250 Mo sur DD

# of Lore II

Les Gardiens de la Destinée

Malédiction maternelle

Avec près de deux ans de retard sur la première date de sortie, voici donc enfin le jeu de rôle temps réel le plus attendu de par le monde. Après Lands of Lore, Command & Conquer et Alerte Rouge, la compagnie Westwood confirme sa maestria !

Si le thème du retour d'un être maléfique a déjà été utilisé mille et une fois dans de nombreux jeux de rôles et d'aventure sur PC, il n'avait jamais été exploité aussi intensément que dans Lands of Lore 2. Même après avoir été vaincu dans The Throne of Chaos, la sorcière Scotia continue malgré elle son œuvre de destruction. L'utilisation du Masque de Vérité, artefact très ancien, a en effet déclenché le processus de résurrection du Dieu maléfique Belial. Pour endiguer le processus, le seul recours du Draracle (une autre divinité), est de faire appel au seul être sur Terre possédant la «maîtrise» de la Magie Ancienne : vous, Luther fils de Scotia ! Bien entendu, les serviteurs du Dieu Belial veulent eux aussi vous utiliser pour accélérer le processus de résurrection de leur maître. Et ne comptez pas marchander avec l'ennemi pour trouver un arrangement car le seul moyen pour eux de faire cela consiste tout simplement à vous zigouiller. Quant à Lady Dawn, la magicienne de la cour du roi, si elle veut aussi empêcher le retour de Belial, elle ne semble pas pour autant vous porter

Les combats titanesques entre divinités et créatures magiques sont un véritable régal d'effets spéciaux explosifs

Dites bonjour à maman !

dans son cœur. . Pour résumer, vous incarnez donc Luther, le fils de Scotia, poursuivi dans tout le royaume pour les agissements de sa génitrice. Si votre état de hors-la-loi est suffisamment déplaisant en lui-même, ce n'est rien en comparaison de la malédiction qui vous affecte. En effet, avant de disparaître, votre mère a tenté de vous léguer son pouvoir de transformation. Celui-ci lui permettait de prendre la forme de n'importe quel être humain ou créature. Malheureusement pour vous, cette tentative fut un semi-échec. De ce fait, vous n'avez en début de jeu aucun contrôle sur votre pouvoir. Vous pouvez donc à tout moment vous transformer, soit en un monstre énorme, soit en un petit lézard « inoffensif ». Si par moment, cela peut être très utile, vous comprendrez qu'en plein combat, vous retrouver transformé en un lézard minuscule n'est pas une bénédiction en soi-même. Votre première rencontre avec le Draracle ne vous laisse d'ailleurs pas beaucoup d'espoir. Votre salut semble passer par la destruction définitive de Belial.

La Feinte trinité

Toute l'aventure se base donc sur votre pouvoir de transformation et vous devrez l'utiliser au mieux. Votre quête majeure consistera donc à trouver un moyen de vous débarrasser de cette malédiction. Sachez cependant que toute transformation vous redonne votre maximum de points de vie et de magie, ce qui peut s'avérer très utile dans certains cas. Ensuite, transformé en petit lézard, vous serez beaucoup plus rapide et agile, ce qui vous permet alors de fuir comme un Olivier Canou en pleine partie de Duke Nukem 3D ou

Le cimetière est un détour incontournable de tout jeu de rôle, avec ses morts vivants assoiffés de sang frais et d'énergie mystique.

Les animations des monstres qui vous attaquent sont assez convaincantes. leur aspect repoussant aussi d'ailleurs !

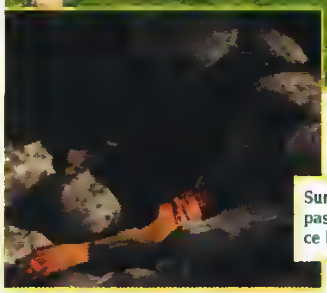
Vous allez voir pas mal de créatures complètement inédites, fortement inspirées par les œuvres de Giger

de passer par un tunnel très étroit. Par contre, si vous vous transformez en Luther, à partir de votre état de lézard alors que vous êtes dans un trou de souris, vous périrez, étouffé sous terre ! Au contraire, transformé en monstre à mi-chemin entre le Troll et le démon, vous serez certes très lent, mais doté d'une force et d'une résistance redoutables en combat. Vous pourrez, par exemple, pousser de gros objets qui bloquent un passage ! Assez vite, vous trouverez divers moyens pour plus ou moins contrôler vos transformations. Outre l'aspect anecdotique ou scénaristique de cette malédiction, les auteurs ont su utiliser à la perfection ces changements pour offrir des énigmes qui demanderont au joueur une bonne dose d'intelligence et d'observation !

Un monde enchanteur

Comme vous pouvez vous en douter, le monde de Lands of Lore 2 est un monde de magie et de créatures enchantées. Si au début du jeu, vous ne possédez que deux sortilèges (soin et étincelles), vous pourrez au final en apprendre plus d'une quinzaine. En outre, pour chacun d'entre eux, vous pourrez atteindre plusieurs niveaux de puissance, ce qui modifiera alors leurs effets ! De nombreux objets et armes posséderont eux aussi des pouvoirs occultes, même si la plupart du temps, ce sera à vous de deviner leur finalité… en les essayant ! Les effets visuels des sortilèges, ainsi que les bruitages suffiront globalement à vous mettre sur la voie. Ainsi le sort d'étincelles lancé sur un candélabre allumera ce dernier (ce qui pourra déclencher certains mécanismes) dans un grand bruit d'explosion. D'autre part, votre personnage possède plusieurs caractéristiques représentées sous forme de barres : attaque, défense, magie… Selon votre niveau et l'objet utilisé, ces dernières varieront, vous aidant à l'occasion à déterminer leurs avantages et défauts. Si le jeu possède déjà une atmosphère très prenante de par son histoire, ses graphismes et ses personnages, vous n'en reviendrez pas lorsque vous entendrez les voix, les musiques et surtout les bruits. Selon la proximité d'un enne- ▶

Pour combattre ces félins, la magie constitue votre meilleure alternative, avec aussi le bon vieux système de l'arc et des flèches



Sur cet écran fixe, ne manquez pas l'anneau qui brille au doigt de ce bras… orphelin.

« Une extension pour utiliser les cartes 3D soit en direct soit via Direct 3D est envisagée… »

Admirez les jeux de lumières et la qualité des décors !

Les graphistes de Westwood ont fait preuve d'une imagination débordante !

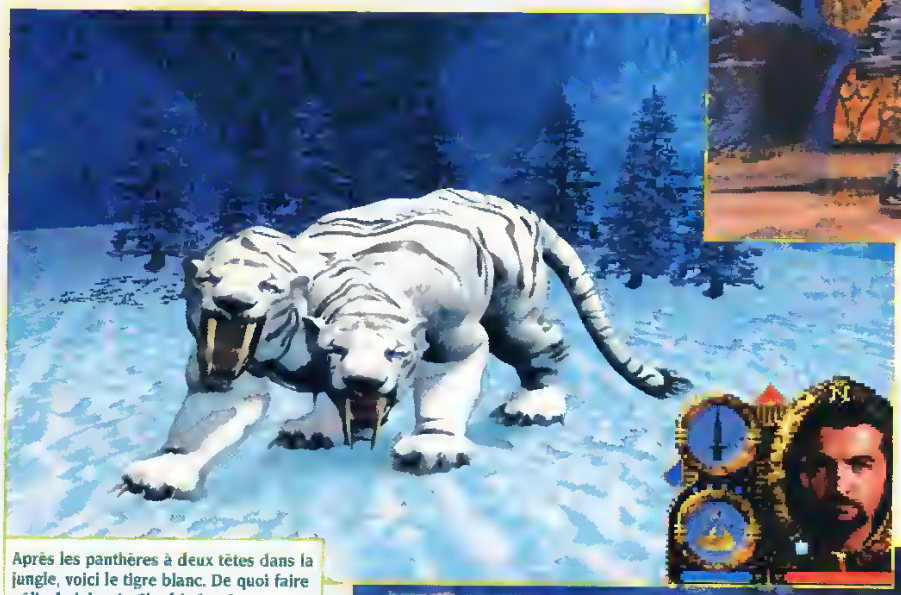
mi, vous entendrez par exemple un feulement sur votre droite, un craquement sur la ganche.. On plonge complètement dans le jeu pour finalement réaliser qu'il est 4 heures du matin et que dans trois heures, il faut se lever pour aller bosser... sur Lands of Lore 2 !

Tout, tout, tout est permis...

L'essentiel dans un jeu de rôle tient dans les possibilités d'action du joueur avec l'environnement et de son degré de liberté. Westwood l'a bien compris, avec pas mal de petites surprises à la clef. Ainsi dans un entrepôt, en entassant des caisses les unes sur les autres, vous pourrez construire un ersatz d'escalier et atteindre ainsi un passage autrement inaccessible.

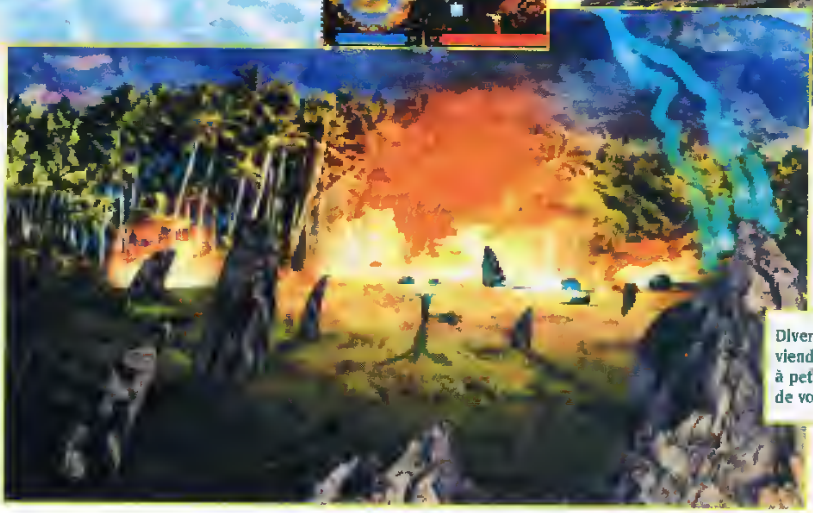
Lors des dialogues, l'écran passe de la 3D à un écran fixe, avec en face de vous les interlocuteurs. Si les dialogues peuvent sembler *a priori* linéaires, sachez que vous pourrez montrer ou donner des objets aux autres personnages pour orienter la conversation vers un sujet précis. En outre, vous pourrez aussi cliquer sur certains éléments présents à l'écran pour déclencher alors une nouvelle discussion. Vous pourrez surtout décider à tout moment de rompre le dialogue par une attaque surprise, mais attention, car les personnages se souviendront très bien de vos actes et se mettre à dos des tribus entières risque de compliquer sérieu-

Le personnage de droite n'est pas votre ennemi mais un puissant allié qui sera un des rares à se montrer amical avec vous.



Après les panthères à deux têtes dans la jungle, voici le tigre blanc. De quoi faire pâlir de jalousie Siegfried et Roy !

À la sortie des caves avec vos mystérieuses runes anciennes, vous retrouverez Lady Dawn, charmante mais redoutable.



Diverses séquences viendront vous dévoiler petit à petit la véritable histoire de votre royaume.

Les jeux de lumieres sont un des effets essentiels du jeu, avec une gestion dynamique des ombres

sement votre progression. À d'autres moments, ce système d'écrans fixes sur lesquels le joueur peut cliquer permettront de se déplacer dans quelques lieux spécifiques ou de prendre un objet pas toujours très visible. De même, vous arriverez parfois à des endroits précis ou à l'occasion d'événements particuliers, le jeu passant alors de la 3D temps réel à des séquences en images précalculées. Ces écrans fixes et séquences animées sont vraiment magnifiques, d'autant plus qu'ils s'intègrent à merveille à l'aventure, servent cette dernière et sont très nombreux. Ceci, plus une aventure très longue et pas vraiment linéaire explique donc facilement les quatre CD-Rom nécessaires au jeu.

Un monde virtuellement vivant

L'essentiel du jeu se déroule cependant dans un univers en 3D temps réel, vous permettant de découvrir des dizaines de décors différents. Si ▶

Installation

Pour donner une idée du degré de perfection de l'équipe de Lands of Lore 2, voici quelques images de la procédure d'installation, une des plus belles qu'il nous ait été donnée de voir !

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04 73 60 00 17

7th LEGION vf	TEL
ACTUA SOCCER 2 vf	329
ADIDAS POWER SOCCER vf	319
AGE OF EMPIRES vf	TEL
ARMORED FIST 2 vf*	319
BATTLE SPIRE vf*	335
BETRAYAL IN ANTARA vf	325
BIRTHRIGHT vf	325
BOUCLIERS de Quetzacoatl vf	325
CONQUEST EARTH vf	325
DARK EARTH vf	TEL
DARK REIGN vf*	325
EGYPTE vf	TEL
EXTREME ASSAULT vf	289
F1 RACING SIMULATION vf	345
FA 18 HORNET vf	319
FUN TRACKS	TEL
GUY ROUX MANAGER 98 vf	295
HEXEN 2 vf	335
HOLIDAY ISLAND vf	TEL
I WAR vf	TEL
IF 22 interactive magic vf	335
IMPERIALISME vf	335
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf	329
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf*	345
LANDS OF LORE 2 vf	329
LEGACY OF KAIN	319
LES MYSTERES DE LOUXOR vf	329
MICROMACHINE 3 V vf	299
MYST 2 RIVEN vf	345
NHL HOCKEY 98 vf	319
OPERATION PANZER vf	335
OUTPOST 2 vf	299
PERFECT ASSASSIN vf	329
RESIDENT EVIL	289
RISING LANDS vf	329
SHADOWS OF THE EMPIRE vf	345
SHADOW WARRIOR	329
TOTAL ANNIHILATION vf	329
VIRUS vf	319
WORLD FOOTBALL 98 vf	275
WORMS 2 vf	TEL
X-CAR	319

3D ULTRA MINI GOLF vf	149
688I HUNTER KILLER vf win 95	319
AH 64D LONGBOW GOLD vf	319
ACTION SOCCER +joypad vf	220
AGE OF RIFFLES vf	335
AGE OF SAIL vf	275
AIR WARRIOR 2 nf	249
ALERTE ROUGE C&C vf	295
ARE YOU READY & RED ALERT	169
ATLANTIS vf	335
AXELERATOR vf	249
BANZAI BUG	295
BATAILLES D ALEXANDRE nf	295
BATAILLE DES ARDENNES nf	349
BATAILLES DU PACIFIC nf	335
BATTLEGROUND 1 2ou 3 vf	329
BATTLEGROUND shiloh nf	289
BATTLEGROUND antetiam nf	289
BLOOD vf	325
CAESAR 2 vf	199
CAPITALISM vf	329
CARMAGEDDON vf	289
CHEVALIERS DE BAPHOMET vf	195
CHESS MASTER 5000 vf win95	319
CIVILIZATION 2 vf win	335
COMANCHE 3 vf	329
Command&conquer svga vf	319
CONSTRUCTOR vf	335
CRUSADER NO REGRET nf	275
CYCLONE cite des ames vf	295
DAGGERFALL nf	329
DARK COLONY vf	319
DARKLIGHT CONFLICT	295
DEADLY GAMES nf	269
DEMONS & MANANTS vf	279
DESTINY vf win 95	295
DESTRUCTION DERBY 2 nf	289
DIABLO nf win95	329
DIE HARD TRILOGY vf	299
DRAGON LORE 2 vf	269
DUKE NUKEM 3D +plutonium	199
DUNGEON KEEPER vf	295
ECSTATICA 2 vf	295
ERADICATOR	189
F1 GRAND PRIX 2 vf	289
F16 FIGHTING FALCON vf	319
F22 LIGHTNING 2 vf	295
FALLEN HAVEN nf	289
FIFA SOCCER 97 vf	245
FIFA SOCCER MANAGER vf	269
FLIGHT SIMULATOR 6 vf win95	389
FLYING CORPS GOLD 2 0 vf	189
FOOTBALL MANAGER 96/97 vf	220
FORMULA KARTS vf win 95	289

FORMULA ONE vf	339
GABRIEL KNIGHT 2 vf	199
GENDER WARS vf	279
GENE WARS vf	189
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf	299
G1 RACING 97 vf	220
HARPOON CLASSIC 97 nf	265
HEROES might & magic 2 vf	335
HEROES might & magic scen	169
IM1A2 ABRAMS nf	269
IMPERIUM GALACTICA vf	329
INTERSTATE 76 vf	295
JETFIGHTER 3 vf*	329
JETFIGHTER 3 70 missions	149
JONAH LOMU RUGBY vf	295
KICK OFF 97 vf	249
K K N D vf	220
L ENTRAINEUR + data 97 vf	329
LAST EXPRESS vf	319
LE VOLEUR D ESPRIT vf	279
LES ESPIONS DU FUTUR vf	269
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf	315
LORDS OF THE REALM 2 vf	295
LOST VIKING 2	299
MAGIC LASSEMBLEE vf	329
MASTER OF ORION 2 vf	319
M A X vf	319
M D K vf	319
MEGARACE 2 vf	245
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	279
MOTO RACER vf win 95	295
MYST vf	249
NASCAR RACING 2 vf	199
NBA LIVE 97 vf	249
NEED FOR SPEED 2 win 95 vf	295
OUTLAWS	299
OVER THE REICH vf	349
PANDEMONIUM vf	265
PANDORA DIRECTIVE vf	325
PINBALL TIME SHOCK	279
PERFECT WEAPON	319
PETE SAMPRAS vf	295
PHANTASMAGORIA 2 vf	249
POD GOLD vf	199
POWER CHESS vf	279
PRIVATEER 2 the darkening vf	329
PUZZLE BOBBLE	220
QUAKE MISSIONS 1 ou 2	195
RALLYE CHAMPIONSHIP vf	269
RALLYE CHAMPION X-MILES vf	159
RAMA vf	199
RAYMAN GOLD vf	245
REDNECK RAMPAGE	319
RISK vf win 95	289
ROLAND GARROS 97 vf	295
SAND WARRIORS	299
SEGA RALLY win 95	289
SCRABBLE vf	365
SCREAMER 2vf	199
SETTLERS 2 + scénario vf	289
SIMCOPTER win 95 vf	269
SIMCITY 2000 vf	195
SKYNET	249
SOLAR CRUSADE vf	269
SPEED HASTE vf	189
SPYCRAFT vf	325
STALINGRAD nf	349
STAR GENERAL vf*	289
STAR TREK GENERATION vf	329
STEEL PANTHERS 2 vf	329
STREET RACER +paddle vf	245
SUPER EF 2000 win 95 vf	319
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	319
S T O R M vf	220
TENNIS ELBOW	189
THE DARK EYE vf	189
THE GENE MACHINE vf	269
THEME HOSPITAL vf	315
TIME COMMANDO vf	169
TIME WARRIORS + Paddle	325
TIRANIC vf	319
TOMB RAIDER vf	249
TRACK ATTACK vf	189
TRADER vf	329
TREASURE HUNTER vf	289
TRUCKS vf	289
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf	289
URBAN RUNNER vf	220
UEFA champion league 97vf	289
WAGES OF WAR nf	295
WARCRAFT 2 deluxe vf	335
WARLORDS 3 vf	319
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf	220
WING COMMANDER 4 vf	245
WOODEN SHIP & iron men vf	349
WORLDWIDE SOCCER 97 vf	279
X COM 3 APOCALYPSE vf	319
X WING VS TIE FIGHTER vf*	329
ZORK NEMESIS vf	329

HIT DU MOIS

TOTAL ANNIHILATION

CD PROMO

79 F
DAY OF THE TENTACLE vf
INDY 4 vf
PISTI vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
REBEL ASSAULT vf

99 F
11th HOUR*
3D ULTRA PINBALL
A10 CUBA vf*
AFTERLIFE vf*
APACHE LONGBOW vf*
ARCHIPELAGO DYNASTY vf*
ASCENDANCY vf*
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE 2*
CONGO vf
CONQUEST NEW WORLD vf*
CREATURES vf*
DARK FORCES vf
DAVIS CUP TENNIS vf*
DEATH RALLY
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD vf
DOOM 2
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D vf
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
ENIGME MAITRE LU vf
EURO 96 vf
FABLE vf*
FANTASY GENERAL vf
FIELDS OF GLORY vf
FIFA 96 vf
FINAL DOOM *
FLIGHT UNLIMITED vf*
FULL THROTTLE vf *
FURY 3 vf
GRAND PRIX MANAGER 2 vf*
GREAT NAVAL BATTLE 4
HEROES might magic vf
HEXEN
INCA 2 vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
LAND OF LORE vf
LAST DYNASTY vf
LIGHTHOUSE vf*
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LOST IN TIME 1 & 2 vf
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
MORTAL KOMBAT 3
MONTY PYTHON vf*
NHL HOCKEY 95 vf
NORMALITY vf
PANZER GENERAL 2
PIRATES GOLD vf

PITFALL vf win95
PLAYER MANAGER 2 vf
POWER F1*
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PRO PINBALL THE WEB*
QUAKE*
REALMS of HAUNTING
ROAD RASH vf
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SENSIBLE WORLD OF SOCCER*
SCREAMER
SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIMCITY vf
SHERLOCK HOLMES 2 vf*
SHIVERS vf
STEEL PANTHERS vf
SUKOI SU27 vf
SYNDICATE WARS vf*
TIE FIGHTER collection vf
TILT vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOONSTRUCK vf
TOSHINDEN
TRANSPORT TYCOON vf
UNDER KILLING MOON vf
UFO vf
US NAVY FIGHTER 97 vf*
US TICONDEROGA vf
ULTIMA 8 vf
VIRTUAL SNOOPER
WARHAMMER vf win
WARWIND
WEREWOLF vf
WOLFPACK
WORMS vf*
X-COM vf
X WING COLLECTOR vf
YODA STORIES vf
Z vf*

129 F
FOOTBALL LIMITED vf
POLICE QUEST SWAT vf*
RETURN to ZORK
U E F A CHAMPION LEAGUE vf
WARCRAFT 2 70 missions

149 F
ALBION vf
ALERTE ROUGE MIS TAIGA vf
BURIED IN TIME vf
HARD LINE vf
HARVESTER vf
IRON HELIX
KICK & PLAY vf
MICROMACHINE 2 + KIT vf
PANZER GENERAL
RIPPER vf
REBEL ASSAULT 2 vf
SETTLERS 2 MISSION vf
SUPERKARTS vf
THE DIG vf
THUNDERHAWK 2 vf
TOTAL MANIA vf
who shot johnny rock

CHARME

ANAL FANTASCENES vf	299
ANTE FUTURA vf	269
BANGKOK Perversions vf	249
BUSTIN OUT	99
CHEATING	99
HUNGARIAN GIRLS vf	329
IMMORTAL DESIRE	99
MASCARADES vf	329
PARFUM DE MATHILDE vf	269
SEX CASTEL vf	189
STEAMY WINDOWS	99
ULTRA VIXEN	329
VIRTUAL sex with Jenna vf	299

Autres titres nous consulter

AMIGA NOTRE CATALOGUE SUR DEMANDE

ACCESSOIRES

THRUSTMASTER volant grand prix*	650
THRUSTMASTER manette top gun	329
THRUSTMASTER T2 volant + pédalier*	950
THRUSTMASTER ACM game card	289
CH GAMECARD 3 AUTOMATIC carte accel	289
QS SQUADRON manette gaz + manche	590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons	89
TURBO PLAYER gamepad 6 boutons turbo	119
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 6b	275
CARTE SONORE 16 MAXI plug & play	289
CARTE 3DFX MAXI GAMER *	990

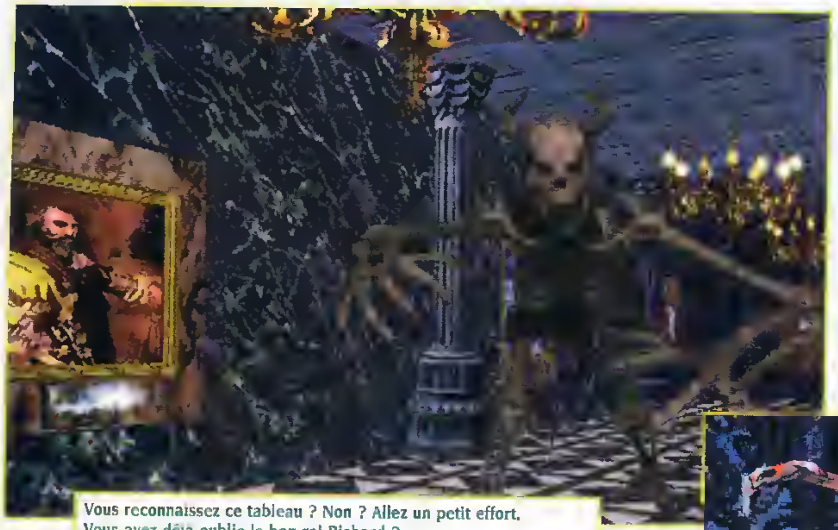
COMMANDEZ 24H / 24
CONSULTEZ les nouveautes
3615 CENTSOFT 2 23F mn

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

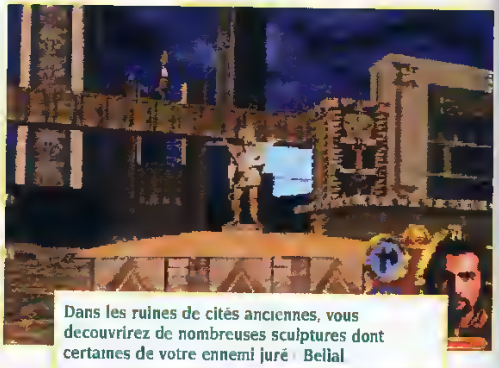
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL.
VILLE
TYPE DE MACHINE
❒ CHEQUE ❒ certifie être majeur pour CD charme
❒ CARTE BLEUE date d expiration
No

TITRES PRIX

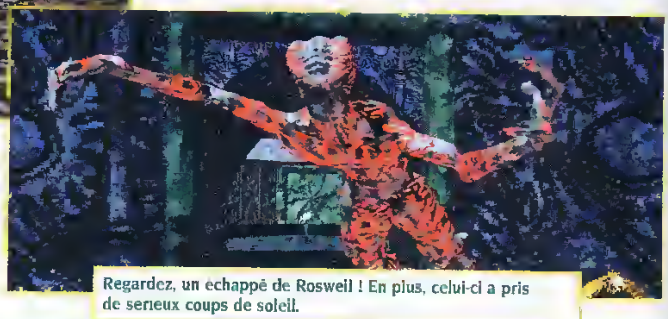
Frais de port
❒ NORMAL 25F
❒ COLISSIMO 32F garantie 48H
❒ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
❒ CD-ROM
❒* Matériel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature
G4 103



Vous reconnaissez ce tableau ? Non ? Allez un petit effort. Vous avez déjà oublié le bon roi Richard ?



Dans les ruines de cités anciennes, vous découvrirez de nombreuses sculptures dont certaines de votre ennemi juré : Belial



Regardez, un échappé de Roswell ! En plus, celui-ci a pris de sérieux coups de soleil.

▶ l'intrigue générale nécessite de visiter certains de ces lieux dans un ordre bien précis, pour la majorité d'entre eux, vous pourrez y entrer et en sortir comme bon vous semble. Dans le scénario en effet, outre la trame principale qui demande le succès dans diverses missions, le joueur découvrira de nombreuses histoires annexes qui aideront au final Luther. Mieux encore, en visitant simplement divers endroits, vous pourrez y découvrir de nombreux objets très utiles. Si on compare la 3D de Lands of Lore 2 aux nombreux jeux montrés sur l'E3 (avec carte 3Dfx, faut-il encore le rappeler), elle peut sembler un tantinet en deçà. Certains la trouveront trop lente, d'autres pas très fine (voire moche pour les plus extrémistes) et même en utilisant la résolution maximale, les personnages aussi bien en images de synthèse qu'en vidéo seront qualifiés de «pixélisant à mort» ! Certes le jeu n'est pas prévu dans sa version d'origine pour exploiter les nouvelles cartes accélératrices 3D, mais les possesseurs de Pentium MMX bénéficieront cependant de quelques améliorations. Tout comme dans les Hexen 2 et Shadow Warrior, vous pourrez donner des coups pour détruire portes, murs, meubles et de nombreux autres objets. Mais vous pourrez aussi en déplacer certains, car il s'agit là d'une vraie 3D. D'un autre côté, la 3D est tellement riche en détails et en possibilités que l'on pardonne très vite ce problème, dû à un moteur de jeu «vieux» de près de ▶

Méfiez-vous de ce @%£&»#*... euh, de ce marchand. Le contrat qu'il vous propose vous mettra dans un sale pétrin.

Lands of Lore : Throne of Chaos

Dans cette première aventure, le joueur incarnait un aventurier, parti sauver le monde et le royaume du bon roi Richard des attaques de l'infâme sorcière Scotia. Par rapport aux précédents jeux du genre, Dungeon Master, Black Crypt ou Eye of the Beholder 2 (du même développeur), l'aventure mettait en avant un vrai scénario, avec de nombreux personnages dont certains pouvaient ou non se joindre à vous. La jouabilité parfaite était encore rehaussée par le fait que le personnage du joueur évoluait selon ses actes. Si vous combattiez beaucoup, vous progressiez dans la profession de guerrier tandis que l'utilisation intensive de magie vous faisait progresser dans la connaissance des arcanes magiques ! Chacun y trouvait donc son compte. Vous pouvez encore trouver Lands of Lore dans de nombreuses compilations et dans la gamme White Label de Virgin à moins de 100 F !

Voici les rejetons de la Bête, gigantesque créature qui pond des dizaines d'œuf, dans le plus pur style «Aliens»

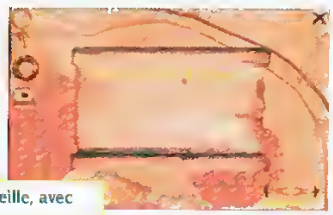
L'Armée Du Salut

nous sommes Légion

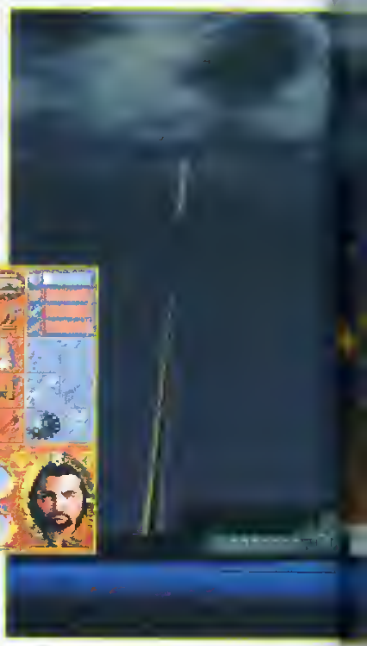
7TH LEGION

MICROPROSE

http://www.microprose.com



La carte qui se dessine automatiquement est une petite merveille, avec son système de zoom, très puissant, et d'annotations.



deux ans maintenant. Les textures utilisées sont à la fois variées et de qualité, et le joueur pourra en outre réellement interagir avec certains éléments du décor. Vous pouvez bien sûr regarder vers le haut ou vers le bas, courir, sauter, vous accroupir... et combattre grâce à l'utilisation conjointe de la souris et du clavier. Cela demande un peu de pratique pour bien maîtriser son personnage durant les combats, mais après une heure ou deux, chacun aura pu régler l'interface selon ses préférences. De la même façon, on peut très facilement modifier le degré de détails, la qualité des vidéos ou du son... à n'importe quel moment du jeu.

Le système de fenêtres déroulantes qui gère votre «fiche de personnage» n'est pas toujours pratique.

Une intelligence monstrueuse

Un autre point qui fait de Lands of Lore 2 un jeu hors normes vient de l'I.A. des créatures rencontrées. Elles réagissent en effet selon la situation de façon assez intelligente. Blessées, elles essaieront de s'enfuir ! Si vous leur tournez le dos, elles se jetteront sur vous ! Les panthères à deux têtes dans la première jungle en sont un bel exemple. Dès que vous les regardez, elles s'enfuient, pour vous décocher une salve de dards empoisonnés à distance ou tout simplement pour attendre que vous vous retourniez et vous surprendre dans le dos. De même, certaines créatures n'hésitent pas à s'entraider et vous risquez de vous retrouver submergé par une véritable horde d'ennemis. Encore plus fort, certaines bêtes pourront vous suivre à l'odeur. Il faudra donc traverser une rivière si vous voulez leur faire perdre votre piste ! Les énigmes que vous devrez résoudre à travers votre aventure sont très logiques et il existe pour certaines d'entre elles plusieurs moyens de les passer. Du coup, il est très rare de se retrouver bloqué, le recours à la carte étant alors le meilleur moyen de découvrir un passage oublié.

Loin des jeux d'action purs et durs, Lands of Lore 2 propose une aventure basée sur un unique personnage

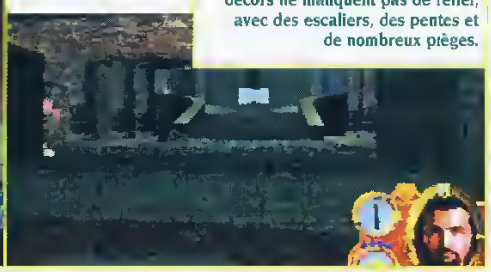
Drôle de Cocos

Si Lands of Lore 2 est le fruit de près de quatre ans de travail de la part de toute l'équipe, il faut cependant tirer un coup de chapeau à Rick « Coco » Gush, le scénariste des deux épisodes, en lui souhaitant autant de réussite pour son Lands of Lore 3... Merci pour ces dizaines d'heures de plaisir et à bientôt.

Si vous acceptez le contrat du brigand dans la cave de la maison abandonnée, vous devrez tuer sur son trône le chef du village

Tout au long de votre périple, l'utilisation de plusieurs «pierres de rêve», vous dévoileront des visions venues des temps anciens.

Ce vers vous rappellera peut-être le combat épique dans les mines du premier épisode ..



En intérieur ou en extérieur, les décors ne manquent pas de relief, avec des escaliers, des pentes et de nombreux pièges.

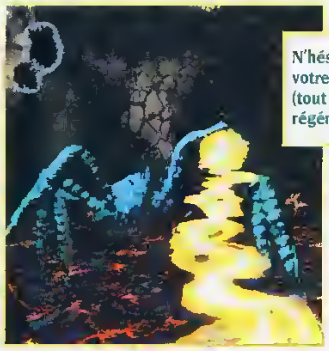
L'opinion d'Olivier

En découvrant les premiers écrans de Lands of Lore 2, ma réaction fut plutôt mitigée. Le début de l'aventure se déroulant parmi une faune jaunâtre et pixellisante puis dans une grotte m'ont fait craindre le pire. Après 10 minutes, le jeu devenait plaisant, après une heure, je ne pouvais plus le lâcher. S'il est vrai que la 3D est un peu décevante, Lands of Lore 2 se révèle être un bijou dont l'immensité, la liberté laissée au joueur (sept fins différentes) et le scénario en font un incontournable. C'est le retour du jeu de rôle comme on en avait plus vu depuis longtemps.

qui évolue au cours de jeu. En combattant, vous augmentez votre niveau d'attaque, tandis qu'en lançant des sortilèges c'est votre niveau en magie qui augmentera. Chacun pourra ainsi privilégier sa façon de jouer, transformant son personnage en guerrier/magicien ou en magicien/guerrier. La gestion de son inventaire est un autre élément qui nécessitera votre attention. Si l'encombrement des objets n'est pas pris en compte, vous n'avez par contre qu'un nombre limité d'emplacements (une trentaine) et ce compromis n'est pas toujours des plus agréables. Vous devrez donc apprendre à stocker votre équipement à certains endroits clefs. les objets restant indéfiniment là où vous les déposez. Bref, Lands of Lore 2 est sans conteste le meilleur jeu du genre de tous les temps. aussi bien pour les débutants que pour les joueurs confirmés. Mon seul regret vient de son trop grand retard, car s'il était sorti comme prévu fin 95, ce serait Lands of Lore 3 que j'aurais pu tester dans ces pages ! ■

Didier Latil

Dans le village de la tribu des hommes-félins vous trouverez de quoi vous equiper chez certains marchands



N'hésitez pas à utiliser intensivement votre magie car les points de mana (tout comme vos points de vie) se régénèrent assez vite

La tactique de se rapprocher, frapper, reculer... est encore la meilleure qui soit lorsque vous avez la place de le faire.

L'avis de Didier

Dire que j'attendais ce produit est un doux euphémisme ! Tout comme pour Dungeon Keeper, le retard du produit avait pourtant réussi à entamer mon optimisme légendaire. Tout comme pour ce dernier, j'ai retrouvé en un clin d'œil le plaisir indicible de découvrir un produit exceptionnel. Les lacunes du moteur 3D passent très vite complètement inaperçues, tant la richesse du produit n'a d'égal que sa jouabilité. Même si Westwood met quatre ans pour pondre son Lands of Lore 3... j'attendrais !

HIT

Lands of Lore 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Scénario et univers
- Réalisation, durée de vie
- Liberté de jeu

Les moins
- Animation un peu lente
- 3D parfois décevante
- Interface un peu lourde

Éditeur Activision/Ubi Soft. **Format** CD-Rom PC. **Genre** Stratégie temps réel. **Prix** Env. 370 F. **Sortie** Octobre. **Config. Mini.** 90, Win95, 16 Mo, CD 4x, 90 Mo sur DD. **Config. Recom.** P133, 32 Mo, 240 Mo sur DD.

Dark Reign

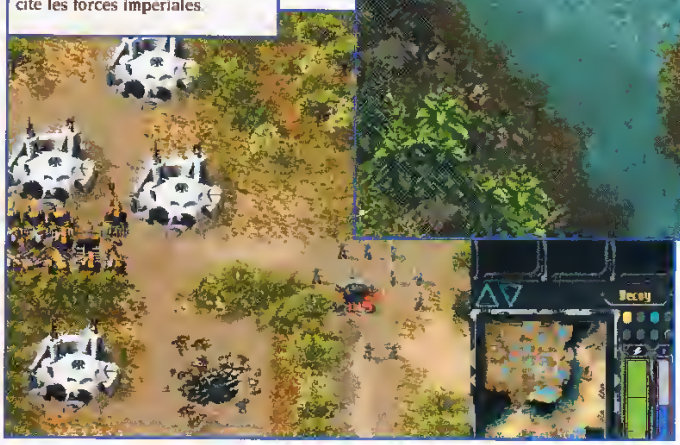
I.A bien, qui I.A le dernier

S'il avait été testé le mois dernier, Dark Reign s'en serait sorti avec les honneurs. Mais ce mois-ci un certain Total Annihilation s'était emparé du tapis rouge ! Beau joueur, il parvient malgré tout à se faire une place à l'ombre.

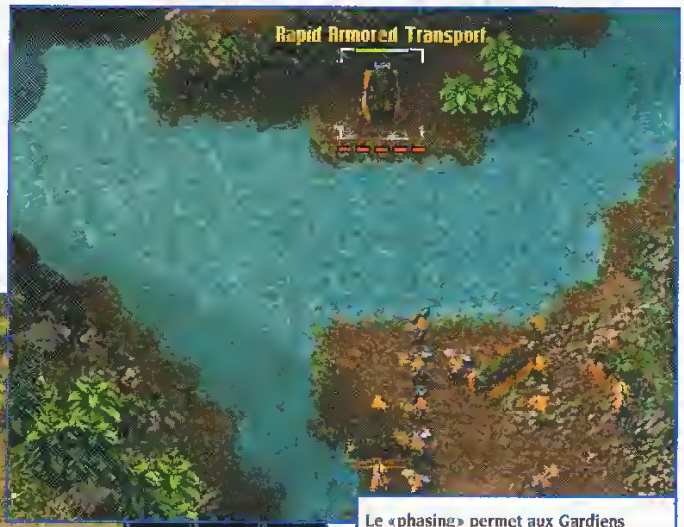
Développé par Auran, Dark Reign est le premier jeu de stratégie en temps réel à sortir sous la férule d'Activision. Autant vous dire que ce projet fut l'une de leurs premières préoccupations au cours des deux dernières années. Ils le bichonnèrent au point d'engager (en temps que consultant) Ron Millar. Ancien chef designer chez Blizzard ayant travaillé sur Warcraft 1 et 2 ainsi que sur Starcraft, ce pionnier dans le genre a fait profiter Auran de son expérience. À la suite de son arrivée en début d'année, le projet connu maintes améliorations, dont une refonte visuelle totale. Pour tout vous dire, nous n'avons pas reconnu le jeu lorsqu'il nous a été présenté à l'E3, tant les différences avec les précédentes versions reçues étaient importantes !

La grosse Bêta

Le bêta test organisé par Activision sur le Net à la fin du mois de mars, constitue une autre preuve du soin apporté par l'éditeur au développement de son premier jeu de stratégie. Un bêta test au succès retentissant, ce



Neutres au début, les habitants choisissent très vite leur camp lors des missions en ville. Ici, ils vous aident à bouter hors de la cité les forces impériales.



Le «phasing» permet aux Gardiens de se camoufler sous terre pour, par exemple, débarquer sur une île ennemie dans le plus grand secret.

Arrangez-vous pour avoir toujours quelques crédits en poche pour pouvoir réparer vos tourelles de défense.

dernier ayant accueilli plus de 300000 demandes d'inscriptions ! Bon, c'est bien beau tout ça, mais qu'est-ce que ça nous donne au final ? Une resucée sans imagination d'Alerte Rouge ? Un sous Total Annihilation ? Ou au contraire, l'un des titres majeurs du genre ? Incontestablement supérieur à Alerte Rouge, Dark Reign est à la fois moins complet et différent de Total Annihilation (Cf. Encadré comparatif). Il propose ainsi un *background* scénaristique des plus touffus, développé sur six pages ! Et attention, pas du blabla sans le moindre rapport avec le jeu. Tout y est expliqué : les rapports conflictuels entre l'Empire et les Gardiens de la Liberté (les deux camps entre lesquels vous aurez à choisir), l'importance fondamentale de l'eau (la source de vos revenus), le rôle de la fondation Togran et surtout l'étrange aspect de l'interface de jeu. Celle-ci se présente sous la forme d'un cube dont la mémoire renferme 12 grandes batailles entre l'Empire et les Gardiens de la Liberté. Ces 12 missions peuvent être jouées dans un camp comme dans l'autre, l'important étant de gagner une fois pour passer à la mission suivante. Vous pouvez bien entendu jouer les 24 missions, mais 12 vous suffiront pour accéder à la dernière grande bataille, celle à laquelle le cube vous a préparé. Cette dernière bataille, vous la livrerez contre les deux camps afin de sauver Alpheus Togra. En effet, pour l'assaut final, vous prendrez la direction des troupes de la fondation Togran.

« Les fonctions de certains véhicules consistent à émincer et transformer en légumes explosifs les fantassins ! »

Un gros cube

Mélange d'Einstein et de Gandhi intergalactique, Alpheus Togra, mort depuis des siècles, est le chef spiri-

L'Infiltrator est une unité commune aux deux camps qui peut adopter l'apparence d'un fantassin ennemi.

Dark Reign versus Total Annihilation

Les Moins

- Impossible de capturer des bâtiments ennemis
- Absence de leaders
- Les unités ne progressent pas
- Pas d'unités maritimes
- 40 unités contre une centaine dans Total A.
- Pas de nouvelles unités disponibles sur le Net
- Représentation graphique vieillote
- Pas de mode 800x600
- Taille des cartes

Les Plus

- I.A. paramétrable dans les moindres détails
- Les différences fondamentales entre les deux camps
- Déplacement des bâtiments
- Les multiples possibilités de camouflage
- Les musiques (Cf. CD Activision)
- Le mode Tutorial
- L'éditeur de map
- Présence de bâtiments et d'unités leurres
- Les ordres pré-programmés

La très longue séquence cinématique d'intro semble excuser l'absence de séquences intermédiaires entre chaque mission...

Il est possible de limiter les dégâts causés par les commandos suicide à vos groupes d'unités, en les dispersant à l'aide de la touche X

Fini le temps où vous pestiez contre une unité partie à la poursuite d'une armée de Mammouth, il est désormais possible de figer les distances de poursuite

tuel de la fondation Togran (un groupe de scientifiques humanistes dont vous faites partie) et l'inventeur du cube. Un cube capable de vous envoyer dans le passé pour changer le destin du seul homme susceptible de mettre un terme aux conflits menant l'humanité à sa perte. Vous n'avez rien compris ? Tant pis, il vous faudra acheter le jeu pour avoir accès à la version longue de ce scénario un rien alambiqué ! Ce qui nous intéresse présentement, c'est le fait que 24 (+ 1) missions vous soient proposées. Le niveau de difficulté n'étant modifiable qu'en mode Escarmouche, il vous faudra trimer pour parvenir à finir le jeu en mode Campagne. Personnellement j'ai ramé comme un D'aboville pour finir la mission numéro… cinq ! Je suis une burne ? O.K., vous l'aurez cherché, rendez-vous sur le Net demain à l'aube pour une partie multijoueur. Difficiles, les missions sont également variées grâce au scénario sur lequel elles s'appuient pour diversifier les objectifs. Dans telle mission, vous devrez libérer une ville du joug impérial, ses habitants vous donnant un coup de main lors de l'assaut final ! Dans telle autre, votre but sera de récupérer le contrôle d'une réserve d'eau et d'empêcher les Gardiens de la Liberté de la détruire lorsqu'ils décideront que la partie est perdue.

Une progression scénarisée

Les exemples ne manquent pas pour illustrer le soin apporté par les concepteurs au mode Campagne. Ainsi les Gardiens de la Liberté commencent avec très peu de moyens pour devenir une véritable puissance militaire au fil des parties. La mission six vous permet d'acquérir la technologie « Hover » (faculté de certains véhicules à se déplacer sur coussin d'air) en envoyant un espion en voler les plans dans une base impériale. La sept consistera à résister durant trente minutes à une offensive de grande envergure, le temps qu'un accord diplomatique renforçant l'influence politique des Gardiens soit signé en ville. Contrairement à la plupart de ses concurrents, Dark Reign ne se contente pas de proposer une poignée d'unités différentes dans chaque camp. Chacun possède la maîtrise d'une technolo- ▶

Les structures nécessaires à la construction d'une unité sont précisées lors de sa sélection

Les unités

Quarante unités vous sont proposées en tout et pour tout dans Dark Reign. Cinq sont communes aux deux camps : les collecteurs d'eau (classique et sur coussin d'air), le robot de construction, l'Infiltrator (capable de pénétrer une base ennemie en prenant l'apparence d'un fantassin adverse) et le Contaminator (dont la fonction consiste à polluer les points d'eau). Le camp des Gardiens de la Liberté regroupe 20 unités, tandis que l'Empire se contente de 15. Chacune de ces unités possède l'un des neuf types d'armes gérés par Dark Reign, ainsi qu'une vitesse, une portée de tir, une armure et un mode de déplacement propre. Les unités aériennes (chasseurs, forteresses volantes) se jouent du relief comme moi de ma première addition. Les unités sur coussin d'air peuvent franchir les étendues d'eau, les marécages, etc., sans perdre de vitesse, elles sont en revanche incapables d'escalader une montagne. Les véhicules sur roues ou chenilles sont à la fois sujets au vertige et aquaphobes, mais s'ils sont ralentis sur terrains accidentés, ils voient leur vitesse de déplacement considérablement accrue sur routes. Et enfin les unités « sur pattes » (fantassins, robots) sont les seules avec les unités aériennes à pouvoir grimper le long des coteaux, par contre ils ne savent pas nager et passent en slow motion dès que le terrain devient impraticable.

Il est possible de sauvegarder des déplacements de troupes afin de ne pas réitérer le placement des *waypoints*.

La libération de prisonniers et la prise d'assaut d'un camp de détention en pleine brousse est l'une des premières missions du côté des Gardiens.

Les unités aériennes sont les seules à ne pas se soucier du relief. En contrepartie, elles doivent régulièrement faire le plein de munitions

Il vous suffit d'une simple pression sur la barre d'espace pour vous rendre directement sur les lieux d'une offensive.

gie particulière, des caractéristiques, des méthodes de combat et une étique propres. L'Empire par exemple, fidèle à sa réputation, mise sur l'efficacité au détriment des accords de Genève et de la plus élémentaire humanité. Comme le prouve l'utilisation du Shredder (hachoir) et du Hostage Taker (preneur d'otages) dont les fonctions respectives consistent à émincer et transformer en légumes explosifs les fantassins des Gardiens ! Ces derniers, aguerris depuis des siècles à la guerre de l'ombre, maîtrisent l'art du camouflage avec une maestria que leurs envient à la fois les caméléons et les taupes.

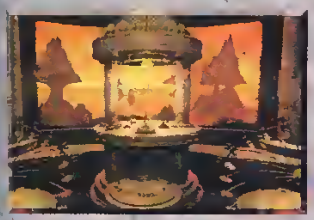
Tactiques avancées

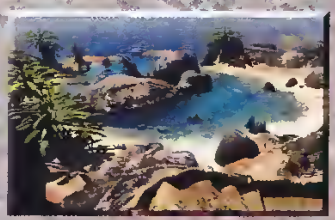
Les Gardiens de la Liberté emploient certaines unités (Sniper, Scout, Saboteur) capables de se fondre dans le décor en se « morphant » en arbre ou en rocher. Ils peuvent également enterrer des unités et même en déplacer de petits nombres sous terre à l'aide de la technologie dite du « Phasing ». Spécialistes des opérations coups de poing et des déménagements hâtifs, ils sont aussi les seuls à utiliser des saboteurs et à pouvoir déplacer leurs bâtiments. Pour ce qui est des leurres, l'Empire a la possibilité de fabriquer de fausses unités et les Gardiens de la Liberté de faux bâtiments, comme ça pas de jaloux. Mais là où Dark Reign se distingue vraiment d'Alerte Rouge, c'est au niveau de l'importance tactique du terrain. Camouflé par l'habituel fog of war (n'oublions pas que Ron Millar a travaillé sur le premier jeu à l'utiliser), il prend également en compte le relief pour simuler de façon réaliste le champ de vision des unités. Au sol, ces dernières ne peuvent distinguer ce qu'il y a au sommet d'une montagne, à moins qu'un

RIVEN®

LA SUITE DE MYST®

SORTIE AUTOMNE 97 SUR CD-ROM PC ET MAC.





Europe 2

le nouvel Observateur

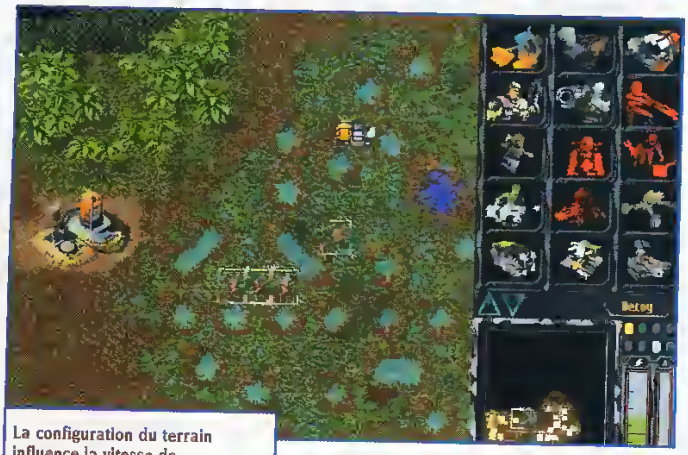
www.riven.com

©Copyright ©...97 Cyan Inc. et Broderbund Software, Inc. Tous droits réservés. Myst, Riven et Cyan sont des marques déposées de Cyan, Inc. Red Orb Entertainment et Broderbund sont des marques déposées de Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment est une division de Broderbund Software, Inc. Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Développé par CYAN PRODUCTIONS

Edité par REDORB ENTERTAINMENT

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT



La configuration du terrain influence la vitesse de déplacement de la plupart de vos unités.

Certains fantassins des Gardiens peuvent se métamorphoser en buisson, en arbre ou en rocher pour surprendre l'ennemi (comme dans les cartoons !)

scout ou une caméra y ait été placée au préalable. Compte tenu de l'importance du relief, l'infanterie prend toute son importance, les fantassins étant les unités les moins coûteuses et les plus faciles à créer capables d'escalader les flancs d'une montagne. Le fait que les unités soient limitées dans leurs déplacements entraîne la présence d'un système de *waypoints* très complet. Vous pouvez ainsi garder en mémoire un parcours évitant à la fois les obstacles naturels et ceux créés par votre adversaire, afin de l'attribuer à d'autres groupes d'unités. Ce qui vous évite de répéter dix fois une même manip' (déplacement de troupes, patrouille).

Au cœur de l'I.A.

Nous y voilà. Où ? Mais à l'apport majeur de Dark Reign . à la possibilité de régler le comportement de vos unités à l'aide de trois paramètres. La *distance de poursuite* vous permet de programmer la hargne de vos unités en cas d'agression, celles-ci pouvant poursuivre sur toute la carte une unité ennemie ou au contraire s'en tenir à ses positions. La *tolérance aux dommages* détermine le seuil à partir duquel une unité décide d'aller se faire soigner ou réparer. Et enfin le *degré d'indépendance* vous permet d'influer sur le libre arbitre de vos unités, celles-ci s'en tenant uniquement à vos ordres ou prenant au contraire des initiatives. Deux configurations vous sont proposées par défaut, mais il est possible d'éditer la vôtre afin que les unités répondent à vos normes dès leur sortie d'usine. Il

La présence d'étendues d'eau infranchissables entraîne logiquement celles de ponts qu'il est possible de construire ou de détruire, selon les besoins.

30 minutes, c'est long quant il s'agit de contenir une offensive ennemie, court quant il s'agit de.. Enfin bon, les exemples ne manquent pas

Les Martyrs sont des unités kamikazes des Gardiens participant corps et âme à l'effort de guerre.

Les bâtiments

Au nombre de 16 (sans compter les upgrades modifiant l'aspect graphique de plusieurs), les différents bâtiments se répartissent de la façon suivante : 3 communs aux deux camps, 11 pour les Gardiens de la Liberté et 12 pour l'Empire. Les communs comportent le Water Launch Pad, servant à envoyer dans l'espace et à vendre les réserves d'eau récoltées, le Taelon Power Generator, assurant le fonctionnement de votre base, et la Tour Caméra, jouant le rôle des tours de garde de Warcraft 2. Sur les 23 bâtiments propres aux deux camps, trois sont réellement différents. Quartiers généraux, camps d'entraînement, usines de montage, hopitaux de campagne, stations de réparation, plates-formes de réarmement, sites de défense aérienne, ponts et tourelles de défense (deux types), ont beau être représenté visuellement de façon différente dans les deux camps, ils n'en assurent pas moins les mêmes fonctions. En revanche le Phasing Facility ainsi que la Porte Temporelle et le Rift Creator, emploient des technologies uniques. Utilisé par les Gardiens, le Phasing Facility permet à ces derniers de se camoufler et même de se déplacer sous terre ! Tandis que les deux autres bâtiments permettent aux Impériaux de téléporter trois de ses unités ou de faire disparaître dans une fissure temporelle une poignée d'unités ennemies !

Recevez rapidement et sans autres frais vos magazines préférés

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN

Allo Presse

Avec Allo Presse, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou bien encore un ancien numéro.

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.

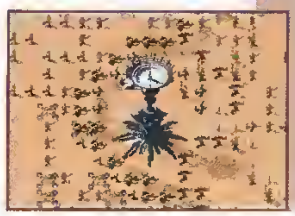
* Editeur Pressimage - 9 21 F TTC/Mn

Le contre-avis de Fred

★ *On ne peut pas nier que Dark Reign est très abouti : le système de commandes est très complet, et même je trouve plus facile à utiliser et intuitif que celui de Total Annihilation. Les unités trouvent une utilisation variée, et pour une fois la piétaille ne se résume pas à de la chair à canon que l'on jette sous les chenilles des chars adverses. Mais même si les cartes sont quatre fois plus grandes que celles d'Alerte Rouge, je trouve que l'échelle de jeu est en fait bien moins importante que dans un Total A., et on se sent assez vite à l'étroit...*

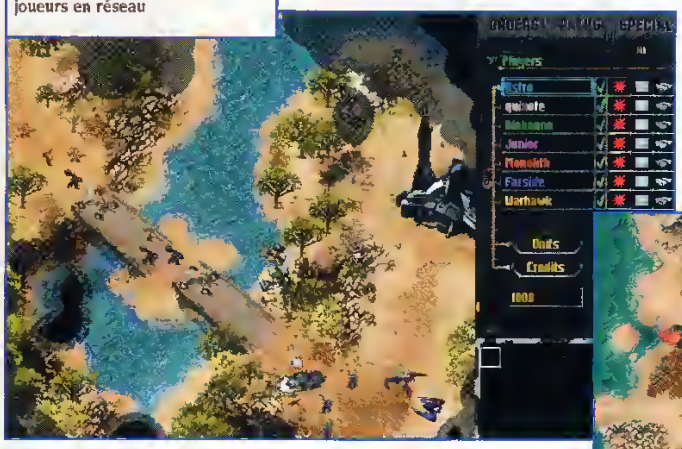
L'éditeur de cartes

Simple d'utilisation, l'éditeur de carte devrait déboucher sur de nombreux échanges via Internet, Activision prévoyant de mettre son site à la disposition des apprentis designers. Espérons simplement que le suivi soit plus sérieux que celui apporté par Westwood à Alerte Rouge (ces derniers ayant nettement privilégiés les add-on payants !).



▶ est également possible de donner trois types d'ordres : explorer la carte (l'unité révèle alors celle-ci sans se préoccuper des attaques ennemies), harceler (l'unité ouvre le feu sur tout ce qu'elle aperçoit sans insister), et enfin chercher et détruire (no comment). Rassurez-vous, malgré les multiples possibilités offertes au joueur, ce dernier n'est jamais dépassé par les événements. L'interface est en effet un modèle d'ergonomie et la prise en main facilitée par un mode Tutorial original. Ce dernier vous permet de plancher sur les points suivants : combat, développement, déplacement et contrôle de l'I.A., en suivant les instructions digitalisées de professeurs maniant l'ironie comme d'autres le fouet ! Tout a été visiblement conçu pour vous faciliter la vie. Il est possible de construire des unités à la chaîne tout comme dans Total Annihilation et même de suspendre provisoirement, voire d'annuler leur construction, si les crédits viennent à manquer (mieux vaut en effet conserver un peu de liquide afin de réparer vos tourelles de défense par exemple). Vous pouvez aussi convenir d'un point de chute pour vos unités, qui au lieu de s'amasser à la sortie de vos usines, iront d'elles-mêmes renforcer les rangs d'une offensive ! Bref, Dark Reign est un excellent jeu, complet (éditeur de cartes), bien pensé et.. multijoueur ! Jouable jusqu'à huit en réseau/modem/connexion TCP/IP/câble série, il gère un système de handicaps et de partage des ressources extrêmement complet. ■

Thierry Falcoz



Vous pouvez constater en jetant un œil sur la liste de noms à droite de l'écran qu'il est possible de réunir jusqu'à huit joueurs en réseau

Les ponts, l'entrée de canyons et les points d'eau sont quelques-uns des points stratégiques qu'il vous faudra défendre avec acharnement.

L'Empire peut construire des unités «Hover», lui permettant de survoler les étendues d'eau et de vous attaquer là où vous l'attendez le moins.

HIT

Dark Reign

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- L'I.A. paramétrable
- L'interface
- L'ambiance sonore

Les moins
- Pas d'unités maritimes
- Taille des cartes
- Peu d'innovation

L'avis de Thierry

★ *Développé avec le concours d'un ancien chef designer Blizzard, Dark Reign est une réussite indéniable. Et pourtant, le test de Total Annihilation effectué une semaine auparavant ne nous prêtait pas à l'indulgence ! Moins complet et novateur graphiquement que ce dernier, il obtient malgré tout sa seconde place parmi les meilleurs jeux de stratégie du moment. Apportant de multiples améliorations au genre (à défaut de réelles innovations), Dark Reign vaut par la qualité de sa finition, son excellent mode Campagne et sa jouabilité.*

Les cartes proposées en mode multijoueur sont d'une grande variété et classées en fonction du nombre de joueurs qu'elles peuvent accueillir (ici : 3).

Notre sélection

COMMAND & CONQUER™

LE CONFLIT DU TIBERIUM

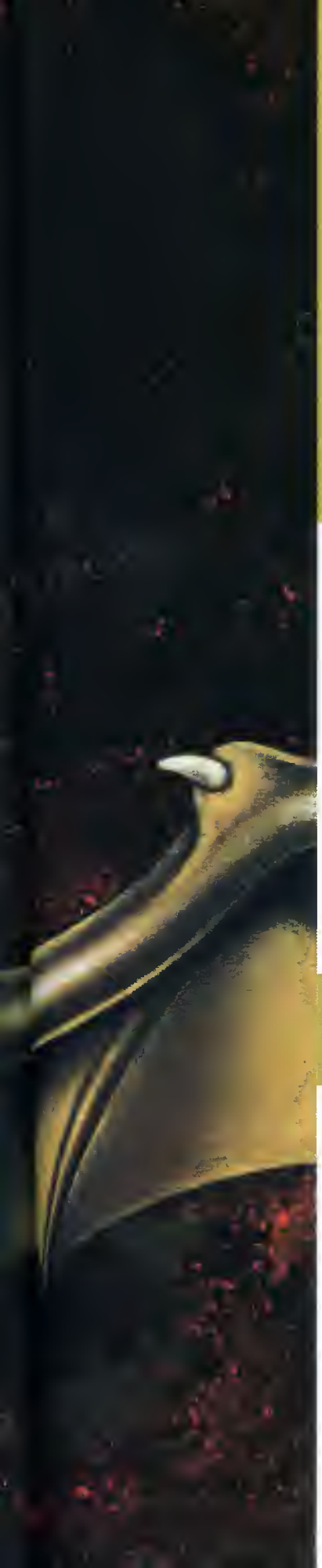
GRATUIT

Pour l'achat de Command & Conquer Conflit du Tibérium, recevez gratuitement l'odd-on Opérations Survie

Westwood STUDIOS

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, [illegible] 08 42 68 (2,23 F/mn).

Géant. J'ai envie



Hexen II

Rôle over Quake

Construit à partir du moteur graphique de Quake, Hexen II va au-delà d'une simple transposition du jeu d'Id dans un univers médiéval fantastique en s'aventurant sur un terrain peu exploité jusqu'alors, le jeu d'action/rôle. Surprenant et exaltant !

En découvrant Hexen, aucun doute n'est permis, il s'agit bien d'un quake-like. Mêmes menus, même console de réglage des paramètres et de saisie des cheat codes, même omniprésence de la 3D (des décors aux monstres), même interface (avec quand même, en bonus, la possibilité de s'accroupir)... tout pareil ou presque ! Alors, on se dit très naturellement qu'on va vivre les nouvelles aventures de Mister Brutal au pays des affreux. On fait craquer ses doigts, on se remonte virilement les sboubs, on hurle «j'vas tous les buter !»... et puis on choisit un personnage. Que... quoi... quel personnage ? C'est quoi, ce truc, le joueur a le choix entre quatre personnages différents ? Mais, ça va pas du tout ça ! Où est passé le gros sanguin que j'incarnais dans Quake ? Ouais, celui qui en trimballait deux tonnes dans le calecif et trois dans le sac à dos (d'armes, cette fois). A pu ? Quoi, mais c'est scandaleux ! Vous dites ? Il y a même une gonzesse dans les quatre personnages proposés ? L'ancien monde s'est écroulé et on ne m'a pas prévenu ou quoi ? Une gonzes-

L'Assassin

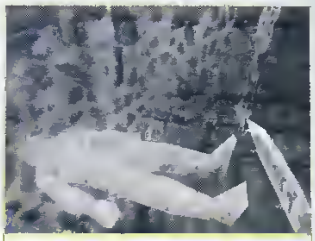
L'Assassin est sans aucun doute le personnage le plus intéressant à jouer. Cette « charmante demoiselle » peut en effet devenir invisible dans les zones d'ombre (et même dans les lieux éclairés, après quelques niveaux d'expérience) et, quand elle frappe un adversaire de dos, lui occasionner de plus gros dégâts (backstab, comme dans Donjons & Dragons !). Par ailleurs, elle se situe juste après le Croisé au niveau de la puissance de ses armes. Une affaire !

se... et pourquoi pas une femme, pendant qu'on y est ! Ah, en plus, c'est un assassin ? M'étonne pas, les nanas, les coups de poignard dans le dos, c'est assez leur truc... on ne se méfie jamais assez. Moi, l'incarner ? Vous rigolez ! En plus, elle se balade en combinaison de cuir noir archi moulante, j'aurai l'air de quoi, dans cette tenue dernier cri (lascif) ! Non môssieur, j'ai une réputation à tenir ! Alors, si vous avez d'autres personnages en stock, présentez-les moi rapidement ou je vous arrache la tête sans ménagement !

Choisis ton héros toi-même !

Un croisé, un paladin et un nécromancien ? Nous sommes dans un univers médiéval fantastique, alors ? Bon ben, dans ces conditions, je prends le paladin. Comme ce genre d'individu n'est pas réputé pour donner dans la finesse, je vais me laisser tenter par ce modèle. O.K., maintenant que j'ai choisi mon look, nous sommes bien d'accord, je progresse dans le jeu en bousillant tout ce que je rencontre, comme d'habitude ? Quoi, non ? En plus, il y a des quêtes

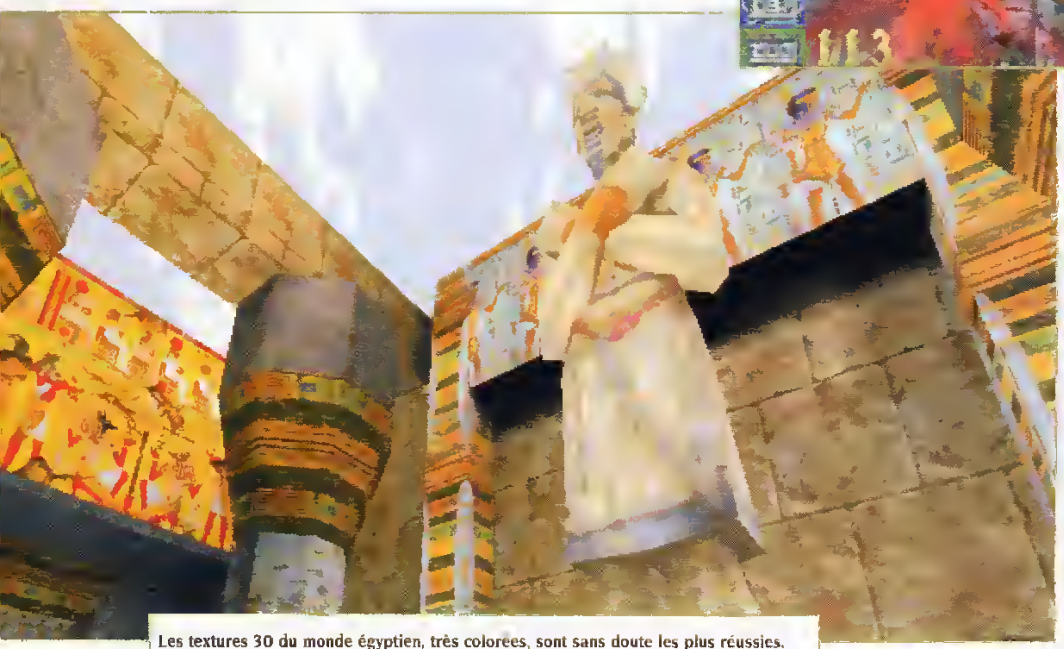
Le monde méso-américain regorge de décors sublimes. Le lieu idéal pour essayer ma nouvelle arme !



Détruisez le cocon que les araignées ont tissé autour de ce malheureux et vous récupererez la clef que vous cherchiez.

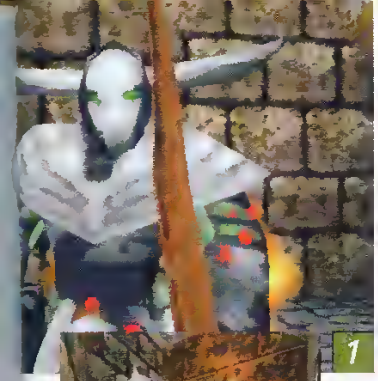
En dehors des brebis, toutes les créatures rencontrées sont hostiles ! Remarquez, cela évite les formalités d'usage.

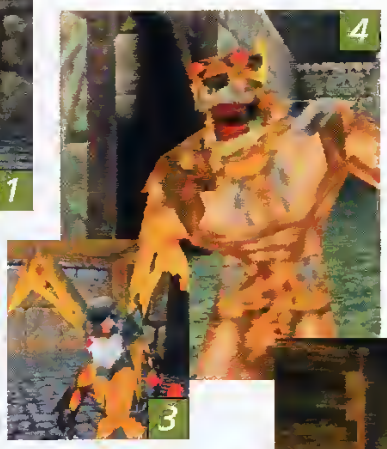
Les brebis se déplacent, broutent et explosent au contact de mon épée.



Les textures 3D du monde égyptien, très colorées, sont sans doute les plus réussies.

Les bains de lave ont des vertus... définitives. Bref, c'est beau mais c'est chaud.





Les opposants

Quelques-uns des affreux que vous rencontrerez : archer (1), golem (2), imp (3), jaguar-garou (4), scorpion (5), momie (6), méduse (7) et sorcier (8). Ils ont chacun un mode d'attaque spécifique mais tous partagent un projet commun : vous trucider (et parfois, ils y parviennent) !

à accomplir ! Mais c'est pas vrai, vous voulez me contrarier ou quoi ! En fait, ce n'est pas un quake-like, votre truc, hein ? Oui et non, car si Hexen II fait bien partie de la famille des quake-like... Raven a enrichi le jeu d'Id Software d'une appréciable dimension JDR. Alors, certes, cette ambition était déjà présente dans le premier Hexen, mais elle s'affirme encore un peu plus dans Hexen II. À commencer par la présence d'un vrai scénario. Enfin, un vrai scénario... n'exagérons rien. Vous devrez lutter contre les volontés expansionnistes d'un affreux, Eidolon, qui sévit en diverses époques, semant derrière lui désolation et chaos. Moyen Âge, Égypte antique, Amérique précolombienne et époque gréco-romaine... dans chacun de ces mondes, soit huit niveaux de jeu (quatre fois deux, quoi !), vous devrez combattre ses sbires puis, lors d'une confrontation finale, transformer Eidolon lui-même en mauvais souvenir. Ouais, bof, on a déjà vu ce genre de scénario prétexte dans Quake, rien de vraiment nouveau !

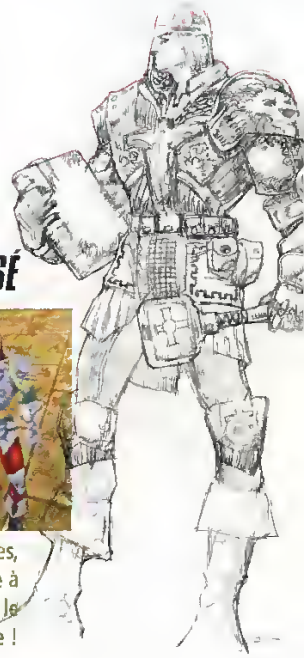
Quêtes à foison

Certes... mais cette fois vous aurez, dans chacun de ces mondes, à mener diverses quêtes conditionnant votre progression dans le jeu. Et attention, des quêtes en plusieurs étapes, comme dans un authentique jeu de rôle ! Ainsi, par exemple, après avoir découvert un message vous indiquant l'emplacement d'une clef, vous devrez d'abord récupérer une pelle, puis vous rendre ensuite à l'emplacement indiqué. Ce n'est qu'à ce moment qu'un trou se for- ▶

Les momies partent en morceaux : un bras, deux bras, une jambe... et elle essayera encore de vous toucher en rampant au sol !

Le Croisé

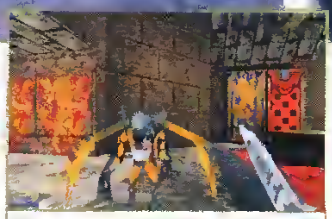
Le Croisé possède un pouvoir de soin (récupération de points de vie) qu'il ne contrôle pas. De plus, même si je ne l'ai pas constaté sur la bêta version testée, il peut récupérer l'énergie vitale de certaines de ses victimes (sous forme de sphère magique) et devenir momentanément surpuissant. Quant à ses armes, déjà efficaces, elles ne laissent aucune chance à l'adversaire lorsqu'elles sont utilisées avec le « Tome of Power ». Le brutal de la bande !



Le Paladin

Le Paladin possède lui aussi deux pouvoirs. Il se déplace aussi aisément dans l'eau que sur terre et passe parfois en mode « bersek » (invulnérabilité et surpuissance) lorsqu'il se trouve aux portes de la mort (non constaté dans la bêta version). Alors, tout cela est extrêmement sympathique mais en deathmatch ces pouvoirs ne lui suffisent pas à compenser des armes désespérément faibles, même utilisées avec le « Tome of Power ».

Dans les douves du château. Admirez l'effet de transparence de l'eau pendant qu'il en est encore temps.



À moins d'attendre qu'elles vous attaquent, ces créatures volantes sont intouchables sans une arme de jet.

Avec ce rayon verdâtre, tu ferais un malheur en boîte de nuit, mec !

Attends un peu, la Méduse ! Je finis mon chapitre et je suis à toi. .

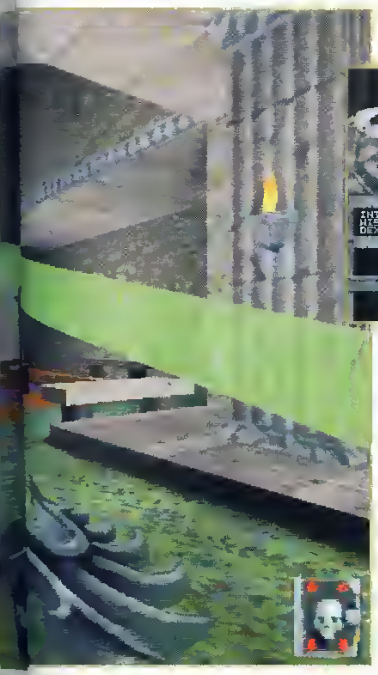
mera dans le sol, libérant la fameuse clef ! Génial, non ? Alors, il n'y a pas de réelle gestion d'inventaire puisque vous utilisez automatiquement l'objet dès que vous êtes en présence de son lieu d'utilisation, mais ce système de quêtes confère à Hexen II une très appréciable dimension JDR. Par ailleurs, chaque niveau étant immense, vous aurez souvent à conduire plusieurs quêtes parallèles, mener des investigations tous azimuts, revenir sur vos pas (avec, heureusement, de nombreux raccourcis secrets)… bref, même si Hexen II reste linéaire (points de passage obligés), vous aurez un sentiment de liberté plus proche du JDR que du quake-like. Et ce n'est pas la seule dimension JDR de ce jeu. Comme je l'ai déjà suggéré, vous aurez également à choisir entre quatre personnages aux caractéristiques et aux armes différentes (voir encadrés). Le joueur devra donc tenir compte des caractéristiques de son personnage et

Au fond, là bas un passage secret s'entrouvre. Vous y trouverez des tas d'objets intéressants... et un jaguar-garou !

Une des armes du croisé permet de congeler ses adversaires. Ils éclatent ensuite en morceaux.

Le Nécromancien

Le Nécromancien est intéressant mais demande une certaine maîtrise de la part du joueur. Ses armes nécessitent en effet une précision absolue pour être réellement dévastatrices. Quant à ses deux pouvoirs spécifiques, ils collent bien au personnage puisqu'il peut drainer des points de vie à ses adversaires à l'aide de sa faucille (son arme de base) et récupérer du mana ou des soins sur le corps de ses victimes… un personnage attachant, quoi !



Les caractéristiques de votre personnage sont consultables à tout moment via ce tableau (assez moche, il faut le dire).

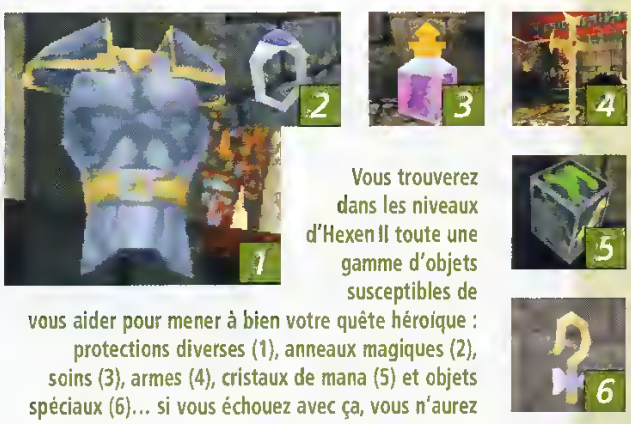
Bien évidemment, les sources de lumière sont gérées… paske sinon, ce serait moins beau.

adopter un comportement spécifique face au danger, dans les limites du genre bien sûr…

Violent quand même !

Car n'oublions pas qu'Hexen II reste avant tout un jeu d'action, vous passerez donc la majeure partie de votre temps à molester d'horribles créatures, et cela sans finesse excessive. Araignées vous sautant au visage, sorciers se téléportant dans votre dos, golems vous projetant au loin en un seul coup de poing, jaguars-garous jaillissant avec une stupéfiante vélocité, méduses utilisant leurs pouvoirs de pétrification pour mieux vous égorger… si les différents types de monstres ne sont pas très nombreux (une vingtaine), ils possèdent chacun une technique de combat très spécifique. En face d'eux, il n'y a que vous. Quelque soit votre classe, vous possédez une arme de base (utilisable sans magie) puis, au gré de vos pérégrinations, vous en découvrirez trois autres, plus puissantes mais nécessitant des cristaux de mana (sorte de munitions magiques) pour fonctionner. Bien sûr, vous pourrez, comme dans Hexen, utiliser un « Tome of Power » pour décupler la puissance de l'arme utilisée. L'Assassin pourra alors lancer des scarabées immobilisant et déchiquetant leur victime, le nécromancien lâchera un nuage de chauves-souris avides de sang, le Croisé projettera un rayon de lumière brûlant et le Paladin laissera échapper une poignée de boules de feu. Bref, la plupart de ces armes ▶

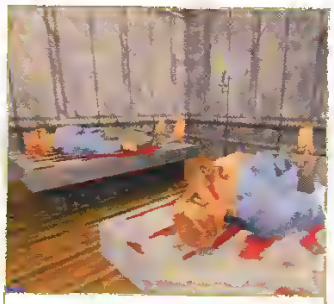
Les adjuvants



Vous trouverez dans les niveaux d'Hexen II toute une gamme d'objets susceptibles de vous aider pour mener à bien votre quête héroïque : protections diverses (1), anneaux magiques (2), soins (3), armes (4), cristaux de mana (5) et objets spéciaux (6)… si vous échouez avec ça, vous n'aurez aucune excuse !

L'opinion de Fred

Hexen 2 possède l'attrait d'un jeu de rôle, quoique simpliste, comparé à un jeu d'action à la Quake. Cette nouvelle tendance a s'échapper de la tuerie gratuite en série est rafraîchissante, mais on pourrait encore mieux faire. Par contre la qualité de l'animation déçoit franchement en haute résolution, et seuls les posseseurs d'une carte accélératrice reconnue et de plus de 32 Mo de Ram y trouveront leur compte ! Si vous voulez vraiment profiter d'Hexen II, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Un soin tout particulier a été apporté aux textures des macchabées, jusqu'au yeux délicieusement révulsés.

L'avis d'Éric

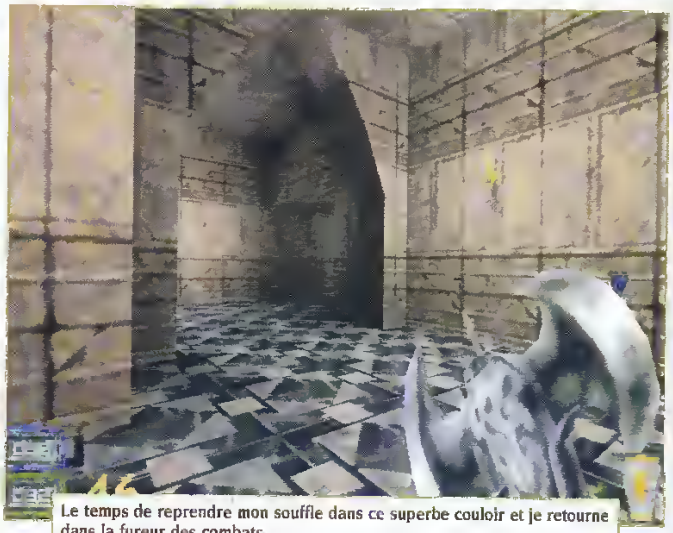
D'accord, l'accélération 3D laisse à désirer mais bah ! Doté de graphismes superbes, de niveaux immenses et d'une appréciable dimension JDR, Hexen II vous promet des dizaines d'heures de combats et d'investigations fébriles... bref c'est le bonheur ! En fait, le problème majeur se situe au niveau des deathmatch : on s'ennuie ferme. La puissance de certaines armes interdit en effet tout réel challenge et on se lasse vite de collectionner des kills trop faciles pour être méritoires. Un jeu qui séduira donc plutôt les rôlistes que les duellistes.

entraîneront des effets tout à la fois spectaculaires et très destructeurs. Trop destructeurs, en fait... puisqu'en réseau, elles ne laissent aucune chance à l'adversaire !

À plusieurs, c'est... mauvais

Alors d'accord, le joueur rejoignant un deathmatch bénéficie d'une invulnérabilité temporaire qui lui laisse un court sursis. Il peut également, grâce à un objet spécial, transformer un adversaire en vulnérable brebis (marrant !) et ainsi renverser une situation mal engagée. Mais la plupart du temps, les deathmatchs s'apparentent à une longue succession de « pan, t'es mort ! » expéditifs... et on s'ennuie ferme. Autre reproche, si les décors sont véritablement sublimes, beaucoup plus variés, colorés et lumineux que ceux de Quake (regardez les captures d'écran !), Hexen II n'a malheureusement pas hérité de la fluidité de son aîné. Avec un Pentium 166, le mode 640x480 n'est pas des plus jouables et, même avec une carte accélératrice 3D, vous devrez parfois endurer de pénibles ralentissements (à moins de posséder 48 Mo de Ram ou plus). Un défaut d'autant plus inacceptable qu'on ne peut pas dire que les décors et les monstres croulent sous le nombre de polygones ! Mais je sombre dans la critique outrancière... et j'en deviens injuste. Hexen II constitue quand même la première tentative réussie de concilier action et jeu de rôle et, à ce titre, il enthousiasmera ceux pour qui un jeu d'action en 3D subjective ne doit plus se réduire à une lassante succession de combats. Voilà. ■

Éric Ernaux



Le temps de reprendre mon souffle dans ce superbe couloir et je retourne dans la fureur des combats.

HIT

Hexen II

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

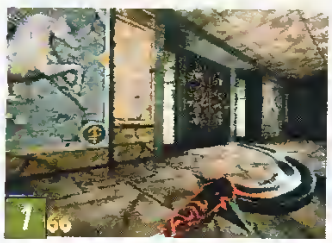
Les plus
- Dimension JDR
- Superbes textures 3D
- Niveaux immenses

Les moins
- 3Dfx + 48 Mo de Ram !
- Trop peu d'armes
- Deathmatch sans joie

Dans Hexen II, vous pourrez et vous devrez pratiquement tout détruire ! Ce vitrail, par exemple, dissimulait un passage secret.

C'est tout vu !

Les photos de ce test ont toutes été faites sur un PC doté d'une carte accélératrice 3D. Sur un PC « normal », vous verrez ça en 320x200 (1)... et ça en 640x480 (2). Quant aux résolutions graphiques de 800x600 voire de 1280x1024, à moins de posséder un PC très puissant (limite prototype) ou d'adorer les soirées diapos, vous les oublierez très vite.



1

2

COMMAND & CONQUER - ALERTE ROUGE

MISSIONS M.A.D.

NOUVELLES CONQUÊTES ASSURÉES.

ADD-ON
MISSIONS M.A.D.
OFFICIEL

Après Command & Conquer Alerte Rouge Missions Taïga, remontez ou front avec ce nouvel add-an officiel encore plus explosif.

- 18 nouvelles missions ... de quoi vous tenir en holeine !
- 100 cortes multi-joueurs, certoines spéciolement créées pour des parties à 2 ou 4 joueurs.
- 7 nouvelles unités encore plus puissantes, encore plus vialentes.
- 8 nouvelles musiques pour agrondir votre collection.

COMMAND & CONQUER™

* Fonctionne avec Command & Conquer : Alerte Rouge

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux. *2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

DOS/Win95 CD-Rom

Westwood STUDIOS
http://www.virgininteractive.fr

Designed for Microsoft Windows 95

Command & Conquer is a registered trademark of, Command & Conquer Alerte Rouge, Missions Taiga, Missions M.A.D. et Westwood Studios are trademarks of Westwood Studios,Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

CHARON K'LRANNA PRA'MIN

PE
AS

LE POINT
DE RENCONTRE ENTRE
LA RÉALITÉ ET LE NÉANT

PlayStation

CD ROM

ARCHON
ROCKAN
DAK'MON FARG
RFECT
ASSIN
PRÉSENTÉ PAR GROLIER INTERACTIVE
"L'ENVIRONNEMENT EN 3D EST BIEN RÉUSSI"
PC TEAM
"UN JEU D'AVENTURE TOUT À LA FOIS RICHE ET TRÉPIDANT"
GEN 4
"UN SCÉNARIO DIGNE DES MEILLEURS FILMS DE SCIENCE FICTION"
CD-ROM MAGAZINE
GROLIER INTERACTIVE PRÉSENTE PERFECT ASSASSIN. UNE PRODUCTION VERITAS
CRÉÉE PAR KEV WALKER ET DÉVELOPPÉE PAR SYNTHETIC DIMENSIONS
AVEC CHARON DANS LE RÔLE DE PERFECT ASSASSIN.
GROLIER INTERACTIVE
Synthetic Dimensions

Shadow Warrior

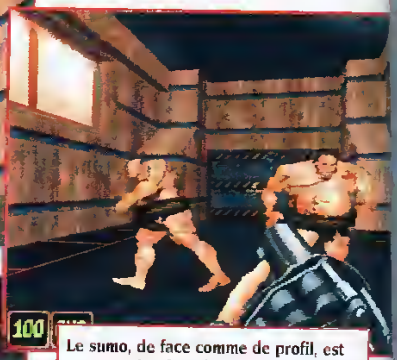
Éditeur 3D Realms/Eidos. **Format** CD-Rom PC. **Genre** duke-like. **Prix** Env. 370 F. **Sortie** Fin septembre. **Config. Mini.** P60, 16 Mo, 35 Mo sur le DD, CD 4x. **Config. Recom.** P90 (en VGA), 16 Mo, carte PCI 2 Mo Vram.

Un saké ninja !

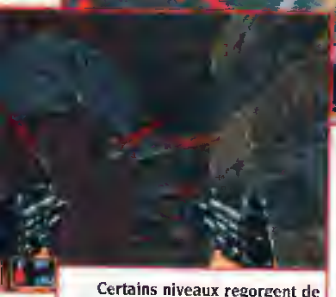
On est bien forcé de l'admettre... Shadow Warrior est à la sérénité orientale ce que Duke est au tricot. Et pour le code de l'honneur, le bushido et tout le tralala, vous pouvez aussi repasser ! 3D Realms donne une nouvelle fois dans le jeu de massacre.

Face à l'imminence du déferlement de quake-like, initié ce mois-ci par Hexen 2, la sortie de Shadow Warrior prend des allures de baroud d'honneur. Dernier titre à employer la technologie « Build Engine » mise au point pas 3D Realms pour Duke Nukem 3D, dernier épisode de la série des duke-like à thème (Outlaws, Blood, Redneck Rampage), Shadow Warrior marque la fin d'un règne, celui de la cohabitation parfois difficile de la 2D et de la 3D. Qui dit règne, dit histoire. Et vous avez raison, il est grand temps de resituer *grosso modo* le genre dans son contexte historique. Au commencement il y eut Wolfenstein 3D, puis il y eut Doom (sans doute le plus bel ambassadeur du 486 avec Wing Commander) et enfin Quake. Sauf qu'Apogee/3D Realms ne l'entendait pas de cette oreille, George Broussard et son équipe donnèrent ainsi naissance à Duke, le fils illégitime de Doom, sorti peu de temps avant Quake et son moteur 100 % 3D. Pour une poignée de troglodytes fossilisés du bulbe, Duke ne serait qu'un opportuniste, inférieur techniquement et indi-

Vous avez le choix entre le sabre et le véhicule armé pour commencer ce niveau. J'ai finalement tranché !



Le sumo, de face comme de profil, est un ennemi redoutable et le second boss rencontré dans Shadow Warrior.



Certains niveaux regorgent de pièges qui dissimulent parfois des mécanismes et des bonus.

quement à Quake. Étant moi-même dukophile de la première heure, je ne souscrit bien évidemment pas à cette opinion. Il serait toutefois malvenu, voire malhonnête de nier la supériorité technique de Quake sur Duke, et *a fortiori* d'Hexen 2 (3Dfx) sur Shadow Warrior. La force de Duke et de son plus digne successeur (Shadow Warrior off course) se situe ailleurs.

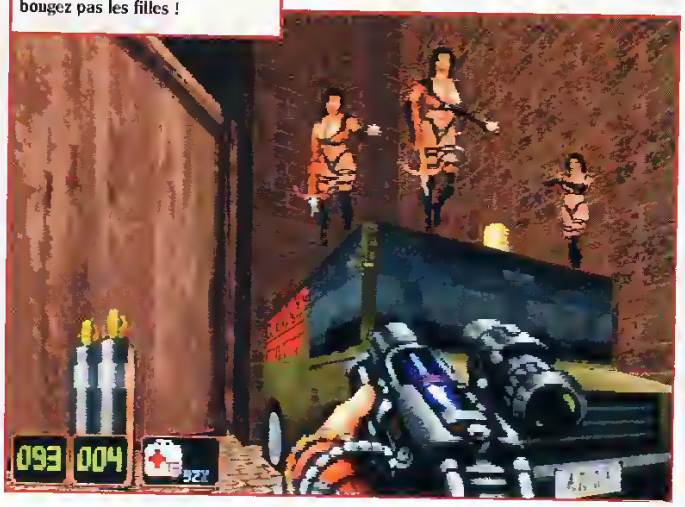
Des décors inspirés

L'efficacité de Shadow Warrior réside dans la richesse de ses niveaux. Contrairement aux quake-like, où souvent l'accent est mis sur l'architecture des maps au détriment des éléments de décor, l'équipe de designers de Shadow Warrior (Keith Schuler, Stephen Cole, Randy Pitchford et Eric Reuter) s'est attachée à créer un environnement graphique riche en interactions. De nombreux niveaux s'inspirent de cadres réels (aéroport, station de métro, port militaire, etc.) pour en détourner à des fins ludiques les appareils et objets que l'on y rencontre habituellement. Le joueur peut donc utiliser le canon d'une frégate, évoluer à l'intérieur d'une carcasse de boeing ou d'un wagon de métro, actionner le tiroir caisse d'une librairie... Bref, les interactions sont si nombreuses qu'on est forcément déçu lorsqu'un élément du décor n'en propose pas ! Jusque là me direz-vous, rien de bien nouveau par rapport à Duke Nukem. Avouons-le tout de go, Shadow Warrior n'est pas le messie tant attendu du jeu d'action en 3D vue subjective, il réunit tout au plus les ingrédients ayant fait le succès de son prédéces-

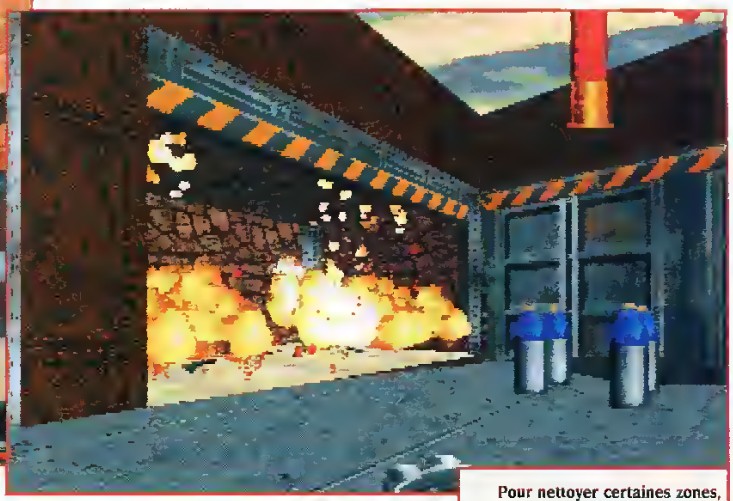
Contrairement aux zoos, il n'est pas possible de jeter des cacahuètes aux primates, seulement des missiles à tête chercheuse !

Un spectacle «son et lumières» en direct live des stocks de pétrole de Zilla (j'en connais un qui va être content !).

Le Rail Gun est une arme redoutable, necessitant malgré tout une grande précision. Ne bougez pas les filles !

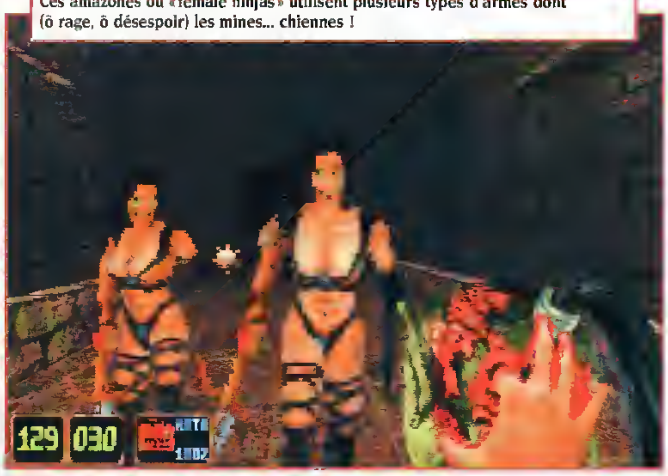


Y'a un type planqué au fond des chiottes ! Même qu'il me rappelle vaguement quelqu'un. .



Pour nettoyer certaines zones, il est parfois utile de tirer partie des éléments «explosifs» du décor (futs, bombonnes...).

Ces amazones ou «female ninjas» utilisent plusieurs types d'armes dont (ô rage, ô désespoir) les mines... chiennes !



Le Serpent God, l'un des trois boss du jeu, est aussi laid de près que de loin (surtout de près !)

seur en y apportant une ou deux nouveautés. Parmi celles-ci on trouve les véhicules. Tanks, divers modèles de bateaux à moteur, bulldozers, etc., équipés de lasers, mitrailleuses ou lance-roquettes, permettent désormais au joueur de s'adonner aux plaisirs de l'industrialisation de mass(acr)e. La plupart d'entre eux doivent être réparés avant utilisation et ne sont en rien indispensables à la finition d'un niveau (vous pouvez tout à fait vous la jouer «petit soldat»). En revanche, quelques véhicules sont accessibles en début de niveau pour casser le rythme du jeu, le joueur ayant alors la possibilité de nettoyer les grandes artères goudronnées d'une map (ex : Crude Oil) avant d'en explorer les bâtiments. Cette touche d'originalité est d'autant plus appréciable que Shadow Warrior fonctionne sur le principe ultra usité du «ti veux ouvrir la porte, ti trouves la clé d'abord.»

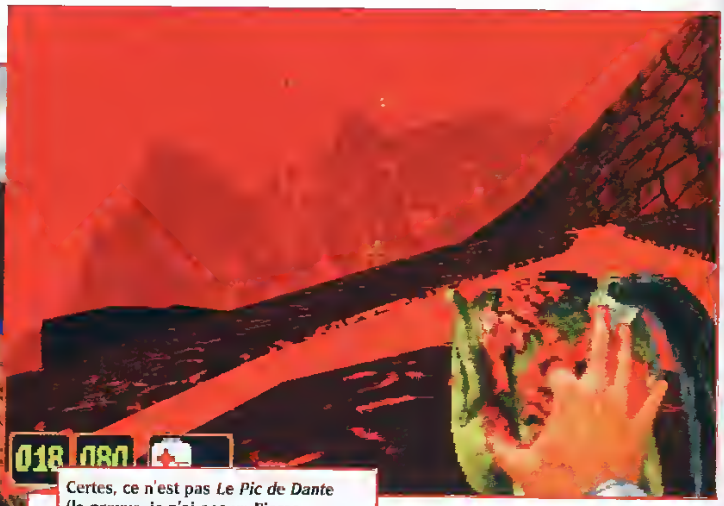
À la Fort Boyard

Et oui, pas de surprise de ce côté-ci, le schéma classique du doom-like n'est pas près d'être bouleversé. Le joueur porte toujours la double casquette de nettoyeur (à la Besson) et de serrurier. Il faut bien l'admettre... chercher des clés devient vite gonflant, surtout si celles-ci sont difficiles à trouver ! Certes, les concepteurs se sont parfois amusés à mettre au point des mécanismes assez ingénieux afin de rendre moins ▶

Même les éléments naturels attentent à votre vie, comme ce volcan nain faisant «éruption» sous vos yeux !

Les piranhas hantent les fonds marins à la recherche de chair fraîche. Il semble d'ailleurs que la vôtre soit à leur goût.

Les animations sont nombreuses, que ce soit le vent agitant les arbres ou un sous-marin nucléaire batifolant en pleine mer.



Certes, ce n'est pas *Le Pic de Dante* (la preuve, je n'ai pas vu Pierce Brosnan), mais ça brûle tout autant.

rébarbative la collecte de ces clés de Pâques, mais bon… La finalité ne change pas d'un iota, il faut toujours une clé jaune pour ouvrir la porte jaune. La routine quoi. Autre reproche : Shadow Warrior ne propose en solo que 22 niveaux (en comptant les quatre de la version shareware), auxquels viennent se greffer quatre maps spéciales deathmatch et deux maps CTF (capture du drapeau). C'est court, d'autant que le niveau de difficulté est nettement moins élevé que celui de Blood par exemple. On peut néanmoins apprécier l'effort fourni par les concepteurs pour maintenir une certaine logique dans la succession des niveaux, qu'elle soit géographique ou .. (oserais-je le dire ?) scénaristique (ça y est, j'ai fondu un plomb !). Après avoir fait sauter les réserves de pétroles de Zilla à la fin du niveau Crude Oil, le joueur peut apercevoir par une lucarne rocheuse les restes fumants de son œuvre de démolition au début du level suivant. Notre cher Lo Wang, à la suite d'un «rebondissement scénaristique» (aussi inattendu qu'inexpliqué !), se retrouve en prison, etc. Même s'il faut se rendre à l'évidence que le «scénario» de Shadow Warrior reste un alibi justifiant tant bien que mal la diversité des niveaux, l'intention est là.

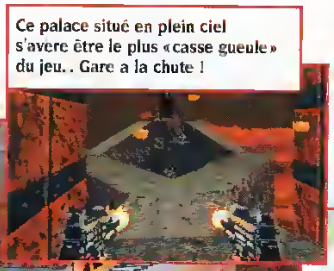
«Shadow Warrior réunit tous les ingrédients ayant fait le succès de son prédécesseur.»

RPG ET CANARD LAQUÉ

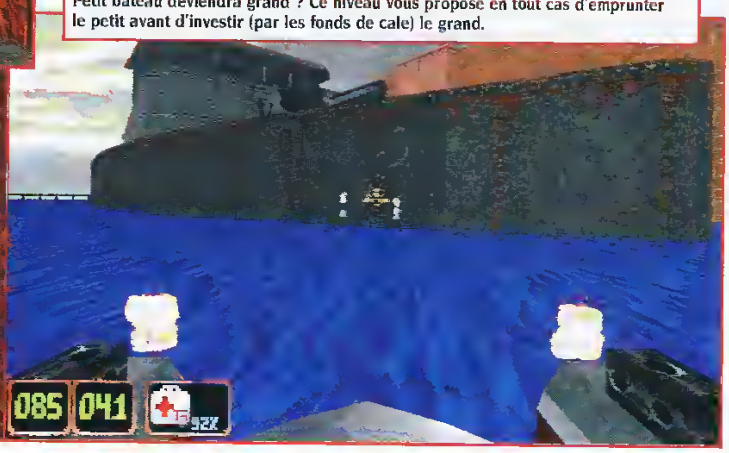
Comme Duke, Shadow Warrior se contente d'un cadre thématique et d'un personnage principal haut en couleurs : Lo Wang, Maître Ninja assassin traqué par son ancienne organisation. Ce dernier possède toutes les aptitudes physiques du Duke et n'a rien à lui envier, en dehors de ses lunettes noires super classiousses. Induit par la personnalité de Lo Wang, l'humour est toujours de rigueur. Jeux de mots, vannes à deux balles ou apartés satisfaits («*I like big weapons !*»), rien ne nous est épargné ! Nettement plus softs que ceux de Blood «*You have been sodomized !*»), les commentaires digitalisés de Lo Wang restent assez incisifs. Si vous lui demandez, par exemple, d'agir sur une cuisinière ayant tout de la solanacée sur

Quand le cœur y est, il est possible de créer un holo Wang genre hyperactif !

Ce palace situé en plein ciel s'avere être le plus «casse gueule» du jeu.. Gare a la chute !



Petit bateau deviendra grand ? Ce niveau vous propose en tout cas d'emprunter le petit avant d'investir (par les fonds de cale) le grand.



L'explosion d'un élément central du décor entraîne la plupart du temps une réaction en chaîne des plus dévastatrices. Tous aux abris !

Les Uzis (un ou deux, selon les munitions) permettent de tenir à distance la plupart des monstres.

pattes, il lâchera une suite de commentaires horrifiés hilarants. Malheureusement, l'humour n'est pas toujours des plus légers comme en témoignent les flatulences post mortem des sumos. Techniquement, ce titre fait montre d'une grande qualité. Parfaitement fluide en 640x480 sur un P166, le « Build Engine » gère désormais des effets de brouillard, de transparence, etc., et 3D Realms nous promet un patche 3Dfx peu après la sortie du jeu (on en reparlera en News 3D). Visuellement Shadow Warrior ne saurait concurrencer Hexen 2 ou Unreal, mais il n'a pas non plus à rougir de la comparaison. Certes, le mariage 2D/3D n'est pas toujours des plus heureux. En outre, les monstres sont peu nombreux, une quinzaine dont six ninjas de couleurs différentes, plus trois boss. C'est peu. Surtout si l'on tient compte du fait que les monstres, eux, ont à rougir de la comparaison avec leurs antipathiques collègues d'Hexen 2 ou (pire) d'Unreal !

Le sabre est peut-être l'arme la plus spectaculaire du jeu. Gerbes de sang garanties sur papier (buvard ?).

C'est quoi un Wang-bang ?

En multijoueur, Shadow Warrior fait honneur à Duke. Trop peut-être, on aurait aimé bénéficier d'options un peu plus originales que les habituels modes deathmatch (rebaptisé pour la circonstance : Wang-bang) et coopératif. Même si apparemment quelques maps permettent de jouer en mode Capture du Drapeau (option non implémentée dans la version testée, tout comme la possibilité d'incarner Duke en multijoueur), on est tout de même loin de la variété proposée par Outlaws et son fameux mode Chicken. En revanche, le design (parfait) des maps solo, abondant en caches à bonus et autres passages dérobés, se prête à merveille aux parties multijoueur. Les armes sont équilibrées et permettent la mise au point de tactiques variées. Bref, on n'est pas prêt de le lâcher à la rédac' !

L'inventaire permet d'utiliser sept objets, dont le Tool kit, utile pour réparer ce canon par exemple.

Pour conclure, Shadow Warrior, malgré ses quelques rides techniques et son manque d'originalité, reste un excellent jeu d'action 3D, alliant une jouabilité sans tâche à une richesse encore absente de la majorité de ses concurrents 100 % 3D. ■

Thierry Falcoz

Lo Wang a trouvé un bon moyen de passer le temps en prison : attraper les mouches à l'aide de ses baguettes.

L'avis de Thierry

Oh non, il n'est pas exempt de défauts le Shadow Warrior. On peut en particulier lui reprocher son manque flagrant d'originalité et son moteur 3D d'un autre âge. Il s'impose néanmoins comme la nouvelle référence (désormais indéboulonnable, faute de concurrence !) du duke-like. Doté de niveaux d'une richesse invraisemblable, aussi efficaces en solo qu'en multijoueur, d'un rythme trépidant et d'une jouabilité mieux réglée qu'une horloge suisse, ce jeu ravira les amateurs de Duke et fera trembler le quake-like sur ses fondations !

L'opinion d'Éric

Oui, c'est vrai, Shadow Warrior est très loin d'avoir l'esthétique flamboyante des quake-like, et alors ? Ce jeu, héritier du légendaire Duke Nukem 3D, surpasse largement tous ses séduisants concurrents en réseau ! Fun, rapide, bourré d'armes croquignolettes, doté de niveaux parfaitement architecturés pour les deathmatchs... Shadow Warrior nous a littéralement enthousiasmés ! Reste que le jeu solo, moins jubilatoire, ne justifie pas qu'on le préfère à l'un de ses concurrents « tout 3D »... surtout pour le même prix !

HIT

Shadow Warrior

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Richesse des décors
- Jouabilité tip top
- Génial en multijoueur

Les moins
- Pas d'apport à Duke
- Techniquement dépassé
- Que 22 niveaux

Il paraît que c'est dans les vieux pots (d'échappement) qu'on fait les meilleures soupes... La sortie de Fun Tracks nous prouve une nouvelle fois la justesse de cet adage et de celui-ci aussi : « bon sang (à l'heure) ne saurait mentir ! »

Fun Tracks

Fun, c'est du suédois

Littéralement pris d'assaut par les hybrides Alerte Rouge/ Warcraft 2 et agressés par une horde de quake-like prêts à tout pour se faire une place au soleil, Fun Tracks nous est apparu comme une bénédiction, un message divin destiné à nous redonner confiance. Non, le jeu vidéo ne se cantonne pas encore à deux malheureux genres à succès, il existe d'autres alternatives ludiques ! Mais si Fun Tracks est réellement une communication longue distance (et en P.C.V) de Dieu, alors il y a forcément un messager, un messie quoi, ou plutôt. . oui ! Des Rois Mages ! Trois pour être exact, tous Suédois et obsédés par l'idée qu'il est encore possible de faire des jeux comme Supercars, Rally Speedway, Nitro, Skidmarks.. Des titres Atari, C64, Amiga, dont la jouabilité intemporelle est encore inscrite dans nos poignets aguerris (ne pas déraper dans la vanne facile, surtout ne pas déraper...). Nos mages suédois, plutôt que de se contenter d'une remise à neuf du genre, ont essayé de restituer cette jouabilité. Pour ce faire, ils ont mis au point une petite merveille de moteur graphique, capable non seulement d'assurer une vitesse d'animation satisfaisante, mais également de reproduire avec un minimum de réalisme et un maximum de sensations les réactions physiques des véhicules. Toujours dans l'optique de vous en mettre plein la vue, une caméra aérienne suit votre voiture, telle la guêpe un gros sucre, allant même jusqu'à tournoyer avec vous en cas de tête à queue !

Tournicotons, tournicotis

Question tournis, vous allez être servi ! D'autant que les zooms sont également de la partie (toujours prêts, comme les Scouts) pour prouver que les estomacs aussi ont un cœur.. fragile, cela va sans dire ! Évidemment

Superbes, les décors proposent moult effets graphiques, tels ces nuages vaporeux crées par la proximité d'une cascade

Avec un petit coup de turbo, les précipices sont tout de suite plus faciles à franchir.

Le circuit de Snake Island porte bien son nom, attention au mal de mer !

Format C>-Rom PC
Éditeur U. S/Virgin
Sortie Disponible
Prix Moins de 200 F
Genre Arcade
Config. Mini. P5 , 16 Mo
Config. Recom. P133, 32 Mo

À vous d'user du turbo avec parcimonie pour éviter de vous retrouver concassé par ces énormes blocs de rocher.

Fantôme contre fantôme

Le mode Ghost vous permet d'améliorer vos meilleurs temps en concourant contre... vous-même ! Ou plutôt la réminiscence, le fantôme, de votre meilleure performance. Vous avez d'ailleurs accès aux fichiers Ghosts (dans le répertoire du même nom) afin de procéder à des échanges (comme c'était le cas pour Pod).

une animation spasmodique aurait réduit à néant les espoirs des Suédois, qui tout mages qu'ils soient, s'en seraient retrouvés comme trois ronds de flan. Par bonheur, Fun Tracks est né sous une bonne étoile et s'il n'est vraiment fluide qu'en VGA sur un P166, au moins il l'est... fluide. Ce qui n'était pas le cas d'un certain jeu dont je tairais le nom (Speedster, testé en Express dans le N°100 page 238 en haut à droite). Pour profiter de la haute résolution (640x480 ou 800x600), il vous faudra au choix : une machine de la mort qui tue (type P200) ou un peu de patience ; l'un des concepteurs (Oskar Burman) ayant annoncé dans une interview OneLine la sortie prochaine d'un patche 3Dfx ! Par chance (toujours la bonne étoile), même en 320x200 Fun Tracks reste visuellement accrocheur, grâce à la gestion software (c'est-à-dire sans carte accélératrice 3D) des effets graphiques tels que le lissage de textures et la correction de perspectives (pas de distorsion). Brumes, vapeurs d'eau dégagées par les cascades, tornades emportant votre véhicule tel un fétu de paille (ou un tracteur dans un film de Jan de Bont), avalanches, nuages floconneux soulevés sur les pistes enneigées, éboulements, éclairs zébrant l'écran pour venir frapper votre voiture et lui faire effectuer un salto avant, etc., font également partis de la galerie d'effets graphiques gérés par le moteur 3D. Outre les obstacles naturels, les sept circuits de Fun Tracks proposent maints embranchements et raccourcis. Obstacles naturels et raccourcis sont d'ailleurs copains comme cochons, comme le prouve le volcan de l'avant dernier circuit. Vous pouvez gagner de précieuses secondes en ▶

« Les circuits demandent des heures de pratique avant d'être parfaitement maîtrisés. »

La caméra prend souvent du recul afin de ne rien perdre de vos mésaventures motorisees.

Certains virages se prêtent particulierement bien au jeu multijoueur du «je te rentre dedans, tu fais le grand saut.»

Sous l'aspect d'une piste de saut se dissimule l'un des raccourcis les plus difficiles à négocier du jeu.

sautant par dessus le cratère, mais en prenant toujours le risque de vous manger un début d'éruption dans le châssis ! À vous de gérer votre course en fonction de votre avance ; mieux vaut parfois choisir le chemin le plus long plutôt que de risquer de se prendre un rocher sur le coin de l'aile. Comme l'a dit Lao Tseu : «*l'œuf n'éclôt que si l'abeille butine.*» Pour revenir aux circuits, vous avez peut-être tiqué sur le fait qu'il n'y en est que sept (mutile de nier). Même si les deux derniers ne sont accessibles qu'après avoir fini le mode championnat en niveau Débutant et Amateur, un joueur moyen a vite fait le tour du jeu. Certes, les circuits demandent des heures de pratique avant d'être parfaitement maîtrisés et un mode Miroir apparaît dès que vous êtes venus à bout du Championnat en niveau Pro. Un mode Time Attack vous confrontant à votre propre Ghost agit également comme un véritable élixir de longue vie. Mais tout élixir est contenu dans une bouteille et toute bouteille à un fond... Il ne nous reste plus qu'à espérer que les mages suédois nous fassent présent d'un ou deux circuits supplémentaires sur le Net dans les mois à venir.

Le bus est incontestablement le véhicule le plus difficile à doubler, et l'un des plus amusants à piloter du jeu.

Mur des lamentations

Puisqu'on en est aux lamentations, on regrettera également que Fun Tracks ne propose aucun bonus, ni aucune gestion des dégâts. À ce niveau, Death Rally était bien plus complet. Heureusement, le minimum ludique est assuré avec la présence d'un turbo et celle de nombreuses options de jeu. Il est ainsi possible de jouer en mode Championnat, Time Attack (Cf. encadré Fantôme contre fantôme), Poursuite (un joueur est illuminé à chaque tour) et... Multijoueur. Aaah, le mode multijoueur, l'indispensable cerise sur le gâteau, le carré de chocolat noir avec le café, le croissant au beurre avec le dimanche matin, la feuille de PQ ultra doux avec la fes-

Le saute-cratere est un jeu très en vogue dans Fun Tracks, prenez garde à ne pas vous y brûler les ailes.

Fred a tente mille fois de grimper à bord de cet avion, et mille fois il a connu le triste destin du hérisson tentant de traverser une autoroute

Le Monster Truck est le neuvième véhicule du jeu et le premier à vous être octroyé en cas de succès en mode Championnat.

Neige et turbo ne font pas toujours bon menage, et il n'est pas rare de finir sa course dans une congère.

Y'a le Klaxon qui son

Voiture de police, de beauf, de première assistance, de fou du volant, bus scolaire, Monster Truck, coccinelle, camion, familiale, Porsche... Fun Track réunit 11 véhicules plus originaux les uns que les autres. Tous possèdent des caractéristiques différentes (accélération, turbo, vitesse, tenue de route) et un Klaxon personnalisé utilisé de pair avec le Turbo. Des enfants hurlent dans le bus scolaire (!), la voiture de police met son gyrophare en marche, le camion active son pot d'échappement, etc.

Déjà maître des airs...
COMANCHE 3
ACTUELLEMENT DISPONIBLE
EN VERSION FRANCAISE INTEGRALE
Joystick : Design : 90%, Intérêt : 88%, Technique : 85%
"LE must du moment en matière d'hélico, définitivement"
Gen 4 : ****
PC Team : 95%
COMANCHE 3
...envahissez le territoire
ARMORED
FIST 2
M1A2 ABRAMS
Cet appareil est reconnu comme le char le plus rapide et le plus offensif du monde entier.
Prenez les commandes d'un des quatre occupants du nouveau M1A2 Abrams de l'US Army, développez une stratégie d'assaut et décrochez la victoire sur les chars ennemis.
• Réalisme des paysages et des modèles de pilotage en 3D temps réel
• Excellente manœuvrabilité, facile prise en main
• Contrôlez jusqu'à 32 chars amis au sein d'une même mission
• Option multijoueur via Internet ou réseau : jusqu'à 8 missions coopératives ou en combat opposé
BIENTÔT DISPONIBLE
NOVA LOGIC
http://www.ubisoft.fr
Infos Trucs et Astuces
Ubi Soft
THE ART OF WAR™
VOXEL SPACE

L'opinion d'Éric

★ *Trop peu de circuits, nombre réduit de véhicules, pas d'accélération 3D... difficile de parler de « grand jeu » pour Fun Tracks ! Il ne mérite cependant pas le titre de « petit jeu sympa sans plus » car c'est de loin la meilleure course de tutures en vue aérienne jamais faite sur micro ! Affichage ultra rapide (en VGA), suivi caméra irréprochable, jouabilité exceptionnelle, petits détails sympas, sensations omniprésentes... cette course de voitures vous subjugue, vous amuse, vous ravit, bref, elle a tout d'une grande !*

Voici les trois Suédois responsables de Fun Tracks avec de gauche à droite : Oskar Burman, Mikael Emtinger et Jimmy Gustavsson.

S'il ne faut pas pousser mémé dans les escaliers, il n'en est pas de même pour vos adversaires.

se irritée... Split screen, IPX, TCP/IP, Modem, tout est prévu pour satisfaire le lecteur assidu de la rubrique Multiplayer Jouable jusqu'à six en réseau ou connexion TCP/IP, Fun Tracks souffrait dans la version bêta testée de quelques lags en réseau, laissant présager d'une connexion via Internet des plus périlleuses. Il n'empêche que le jeu prend alors une toute autre dimension ! En VGA l'animation est suffisamment fluide pour profiter à plein du mode splits-screen (sur un P166 tout de même). Orienté arcade à fond les manettes, Fun Tracks n'en est pas moins jouable en vitesses automatiques ou manuelles et gère de nombreux périphériques : les paddles et les joysticks bien sûr, mais également les volants avec pédalier ! Enfin, il est impossible de conclure ce test sans avoir parlé des musiques (tracks audio) typiquement « arcade eighties » *Neuneuisantes* à bloc, elles raviront les fans du genre comme moi, qui savent apprécier la musique du premier Bomberman Super Nintendo comme d'autres la septième symphonie de Beethoven en Ré mineur. Les bruitages sont aussi d'un très haut niveau et s'adaptent aux décors traversés : tambours indigènes dans le village aztèque, etc. Sans oublier les klaxons personnalisés des 11 véhicules accompagnant l'utilisation du turbo (Cf. encadré Y' a le Klaxon qui sou). Un jeu comme on aimerait en voir plus souvent ! ■

Thierry Falcoz

Contrairement à la pub Peugeot, le train ne s'arrêtera pas pour vous céder le passage...

L'avis de Thierry

★ *Cinq étoiles ! Pour un jeu qui n'est ni un Command & Conquer-like, ni un jeu d'aventure, ni même un quake-like ? Ben oui justement, depuis le temps qu'on espérait se mettre sous la dent autre chose que du like ou du light, l'arrivée de Fun Tracks coïncida avec un besoin pressant : celui de renouer avec la grande tradition des « petits » jeux d'arcade. Même si on a en vite fait le tour, Fun Tracks fait partie de ces jeux auxquels on revient avec plaisir, comme ça, juste pour le fun... Histoire de décompresser un peu.*

Même dans un jeu d'arcade, il est parfois utile de freiner. Et ce n'est pas sous dix mètres de neige que vous gagnerez la course.

Après la pluie le beau temps dit-on. Moosejaw Falls le premier circuit, confirme la chose.

HIT

Fun tracks

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Son prix !
- Sa réalisation
- Sa jouabilité

Les moins

- Ne gère pas les cartes 3D
- Peu de circuits
- Pas de gestion de dégâts

APRÈS LES CHEVALIERS DE BAPHOMET...

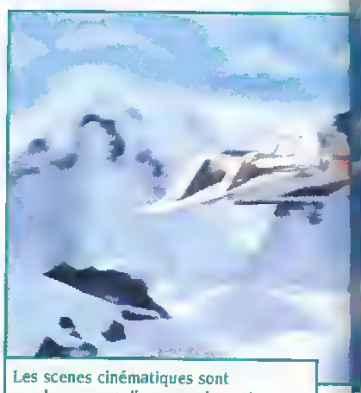
ÊTES-VOUS PRÊT
À TOUS LES SACRIFICES POUR PERCER LE MYSTÈRE
DES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL !

Shadows of the Empire

Trop (re)belle pour toi

Effrayé par les réactions hystériques des joueurs attendant Jedi Knight, LucasArts a décidé de réagir. Débarque ainsi Shadows of the Empire, un jeu proposant un mélange des meilleurs jeu d'action. Alors simple amuse-gueule ou plat de résistance ?

Faut les comprendre les gars de chez LucasArts ! Des joueurs qui campent devant les locaux, des centaines de lettres qui envahissent leur courrier, leur standard constamment occupé et la même question qui revient sans cesse : «Jedi Knight, c'est pour quand ?» Il fallait absolument qu'ils trouvent une solution pour se débarrasser de tous ces joueurs enragés. C'est alors qu'ils ont eu la formidable idée de leur jeter un jeu en pâture. Mais pour cela, il fallait trouver un univers sur lequel s'appuyer. Après avoir longuement hésité entre celui des Schtroumpfs et celui de Star Wars, ils ont étrangement opté pour la deuxième solution. Il fallait ensuite trouver un concept. Heureusement, l'un d'eux s'est souvenu qu'il y a maintenant quelques temps, ils avaient sorti un jeu du nom de Rebel Assault qui proposait un mélange de plusieurs genres «action». Il fallait finalement trouver un style graphique. S'accordant pour dire que la vidéo (qu'utilisait Rebel Assault) était dépassée, c'est la 3D qui s'est tout logiquement imposée. C'est ainsi que naquit Shadows of the Empire, le dernier-né de chez LucasArts ! Cette petite introduction (teintée d'ironie) vous donne les trois caractéristiques principales de ce nouveau jeu d'action soutenu par un scénario traditionnel. Vous incarnez Dash Rendar (un mercenaire réputé) qui a pour mission de déjouer les plans d'un être abject, nouveau démon de l'Empire, le prince Xizor (limite ridicule comme nom !). Au sommaire de vos pérégrinations : protéger la base rebelle, éliminer Boba Fett et sauver Luke Skywalker d'un terrible destin



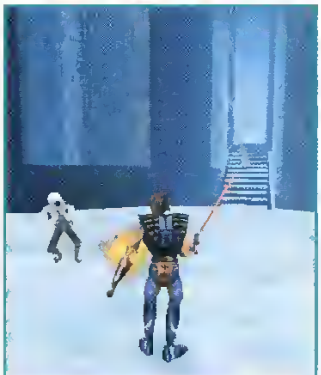
Les scènes cinématiques sont nombreuses et d'une rare beauté. un vrai bonheur

Miracle, je vole ! Remarquez, le Jetpack harnaché à mon dos y est peut-être pour quelque chose !

Le champ d'astéroïdes reste un endroit privilégié pour s'émerveiller devant de superbes explosions.

J'espère qu'ils ont fait réparer l'ascenseur. Il n'est pas question que je monte à pied jusqu'en haut !

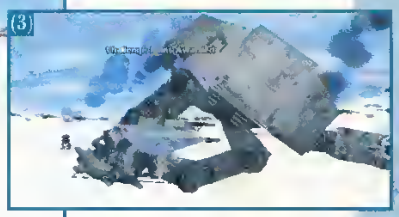
Format CD-Rom PC
Éditeur LucasArts
Sortie Disponible
Prix Env. 400 F
Genre Action
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 4x, carte accélératrice 3D
Config. Recom. P166, 32 Mo, CD 4x, accélératrice 3D



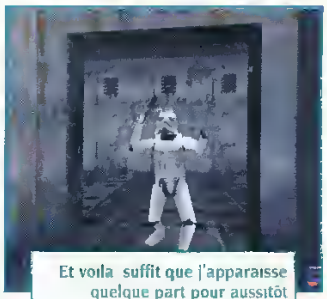
Plusieurs vues sont disponibles lors des phases a la Dark Forces et celle de dos est loin d'être injouable !

Terrasser un Imperial AT-AT

Non, vous ne rêvez pas ! Shadows of the Empire vous offre rèellement la possibilité de détruire ces monstres d'acier. Pour cela, une manœuvre particulière est à exécuter. Réduisez votre vitesse et approchez-vous un maximum avant de lancer le filin (1). Tournoyez ensuite autour de lui tout en restant collé à ses jambes pour ne pas perdre le câble (2). Après quelques tours, l'AT-AT Imperial perd toute stabilité et s'effondre (3). La manœuvre peut paraître compliquée mais ne nécessite en réalité que peu d'entraînement. Notez que si ce passage est un moment fort du jeu, ce n'est absolument pas le seul.



Ce que vous ne voyez pas c'est que cet enorme vaisseau decolle .. et sans aucun ralentissement.



Et voila suffit que j'apparaisse quelque part pour aussitôt déchainer la liesse générale !

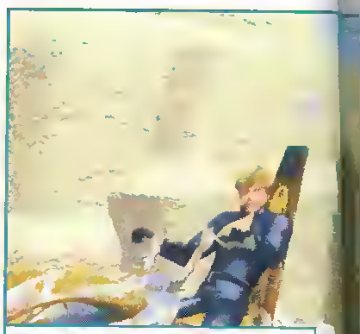
(il est même plus capable de se protéger tout seul !). Et tout ceci à travers dix missions durant lesquelles vous allez piloter divers engins (vaisseaux, motos bovercraft, etc.) et diriger Dash Rendar (à la manière de Dark Forces).

Il est beau mon jeu !

Le jeu étant natif carte accélératrice 3D, il était tout à fait légitime qu'on en attende beaucoup. Et au final, je dois dire qu'il y a vraiment peu de choses à reprocher à Shadows of the Empire. Les décors sont superbes et les ennemis très détaillés. De plus, le jeu fourmille de petits détails qui font la différence (ombres, explosions, et autres) mais aussi d'énormes détails qui creusent encore plus le fossé entre lui et ses concurrents. Ainsi pendant que vous blasterez quelques Stormtroopers, vous admirerez un colossal vaisseau décoller, de gigantesques portes s'ouvrir ou encore les pales d'un ventilateur démesuré tourner. Tout ceci s'animant avec une déconcertante fluidité. Mais attention, si le jeu ne souffre d'aucun ralentissement, on peut tout de même déplorer que le moteur 3D ne soit pas plus performant sur un P133 (surtout durant les phases à la Dark Forces). Tout ceci reste plus qu'honorable mais une animation un poil plus rapide aurait été la bienvenue. Puisque nous en sommes à l'énumération des défauts, regrettons également que les personnages « humains » (et en particulier le personnage principal) ne soient pas aussi réussis que ceux de Resident Evil. En revanche, les scènes cinématiques qui font évoluer le joueur dans le scénario sont d'une qualité remarquable. L'ambiance sonore est elle aussi extrêmement soignée avec des musiques que vous reconnaîtrez sûrement et d'autres plus originales (mais qui restent évidemment dans le ▶

« Grâce à Shadows of the Empire, vous allez pouvoir réaliser de vieux rêves. »

Cette course de motos sur coussins d'air est vraiment très speed. Accrochez vos ceintures..



Toute ressemblance avec une personne existante (ou ayant existé !) est purement fortuite

Non, ce AT-ST Imperial n'a pas bu. Il a tout simplement subi les foudres de mes lasers !

style Star Wars). Les bruitages des lasers et autres armes sont réussis et on appréciera, par exemple, les cris de terreur des soldats qui tombent dans des ravins. Pour en finir avec la réalisation, parlons de la jouabilité. Après avoir ajusté les touches en fonction du type d'épreuve, cette dernière ne vous posera aucun problème. Donc inutile de s'y attarder...

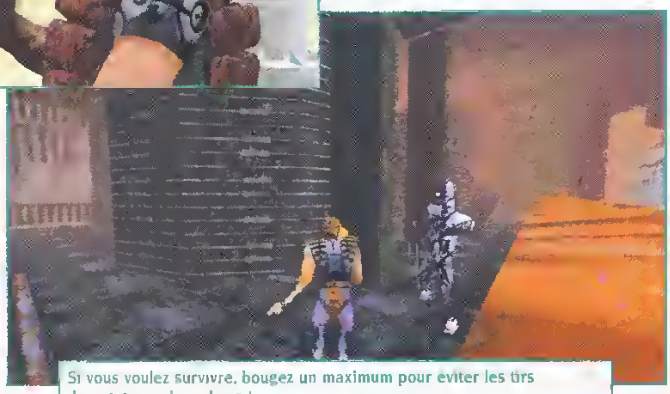
Rêves d'enfance !

Si la réalisation est un des points forts de ce jeu, ce n'est définitivement pas le seul. Qui n'a jamais rêvé de se faufiler entre les «jambes» d'un AT-AT Imperial puis de le terrasser à l'aide d'un filin ? Qui n'a jamais rêvé de détruire un AT-ST grâce à un simple laser ? Je vous le demande (je fais un peu avocat, non ?). Par cet aspect, je trouve d'ailleurs que Shadows of the Empire va plus loin que ces prédécesseurs en nous permettant d'accomplir de vieux rêves et donc de rentrer dans la légende. Les missions proposées sont variées et ne vous lasseront absolument pas. Même si certaines d'entre elles ne sont pas très originales (comme la traversée du champ d'astéroïdes), d'autres le sont beaucoup plus et font donc pencher la balance positivement. Citons par exemple la mission où vous devez sauter de train en train tout en évitant des obstacles et en exterminant des ennemis. Notons également le passage où vous devez rejoindre une sortie située de l'autre côté d'une crevasse qui s'agrandit inévitablement. Un point positif est donc d'être

Après l'avoir détruit aux commandes d'un vaisseau, c'est au laser qu'il va falloir renouveler l'exploit !

Avant de sauter sur l'autre train, il va falloir épurer la zone. Si ça c'est pas une bonne nouvelle !

Tu as peut-être le bras long mais tes relations ne parviendront pas à te sortir de mes griffes !



Si vous voulez survivre, bougez un maximum pour éviter les tirs devastateurs de ce boss !

Les scènes à la Dark Forces sont les plus nombreuses du jeu. Ce niveau se déroule dans une base spatiale

très souvent surpris lors des missions. Durant les phases à la Dark Forces, vous aurez plusieurs armes à votre disposition (laser, missile, lance-flammes, etc.) et vous disposerez d'options telles que le Jetpack. Notons également que la panoplie de mouvements proposée n'a rien à envier à celle des derniers doom-like. En revanche, l'interactivité avec le décor n'est pas totale et seuls certains éléments pourront être détruits. Durant les phases de pilotage, vous disposerez également de plusieurs armes (laser, missiles, filin) et de nombreux mouvements. Ce que j'essaye de vous faire comprendre, c'est que les phases proposées ne sont pas de vulgaires ersatz des derniers doom-like et autres jeux de pilotage, ce sont de vrais jeux à part entière.

Les missions se terminent généralement par l'affrontement d'un boss final dans une grande arène. Il faudra alors faire preuve d'ingéniosité (et de mobilité) car ces derniers sont beaucoup plus puissants que vous.

La folie des grandeurs

Si vous avez joué à Dark Forces, je suis sûr que vous n'avez pas oublié l'architecture des niveaux et surtout l'étendue des mondes en extérieur. Là encore, vous allez évoluer dans de gigantesques bâtiments sur plusieurs étages et dans de merveilleux décors en altitude. Les niveaux donnent une réelle impression d'espace et d'immensité (j'espère que vous n'avez pas le vertige !). Les nombreuses vues proposées vous permettront d'admirer ces décors mais vous serviront également à négocier au mieux les passages sur les corniches et autres acrobaties. Évidemment, vous ne serez pas à l'abri de malencontreuses chutes et autres morts violentes. Un système de vie et de sauvegarde automatique vous évitera de trop souvent recommencer le même niveau. Ce système, s'il peut paraître archaïque, a le mérite d'assurer au jeu une durée de vie honorable sans pour autant énerver le joueur. Vous l'aurez compris, les défauts de ce jeu ne sont pas nombreux : un moteur 3D un peu gourmand, des personnages imparfaits et peut-être un principe (enchaînement de missions) qui favorise l'action au détriment du scénario. On aurait pu, par exemple, imaginer une partie aventure qui serait venu étoffer la partie action. Mais ne boudons pas notre plaisir car Shadows of the Empire est un excellent jeu qui vous tiendra en haleine durant de longues heures. À part peut-être si vous êtes allergique à l'univers de Star Wars mais je doute que cela puisse être possible. Une totale réussite ! ■

Sébastien Tasserie

Vous pouvez toujours essayer de voler en remuant les bras mais je doute que ce soit très efficace !

L'avis de Sébastien

Je ne vous le cacherai pas plus longtemps, j'ai vraiment été conquis par ce jeu. Avec cette réalisation et ces missions agrémentées d'une pointe d'originalité, il faudrait vraiment faire preuve de mauvaise foi pour nier l'énorme plaisir de jeu que procure Shadows of the Empire. Néanmoins, on peut ne pas apprécier ce système d'enchaînement des missions qui rend le scénario secondaire. Oui, nous sommes bien en face d'un jeu d'action mais d'un jeu d'action qui permet de participer à d'épiques combats dans l'univers de Star Wars !

HIT

Shadows of the Empire

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Graphismes et sons
- Missions géniales
- Univers Star Wars

Les moins
- Personnages imparfaits
- Moteur 3D gourmand
- Trop action ?

Outpost 2

L'odyssée de l'espèce

Soucieux de participer à la guerre des jeux de stratégie en temps réel, Sierra passe à l'offensive en jouant la carte de la gestion ultra-développée.

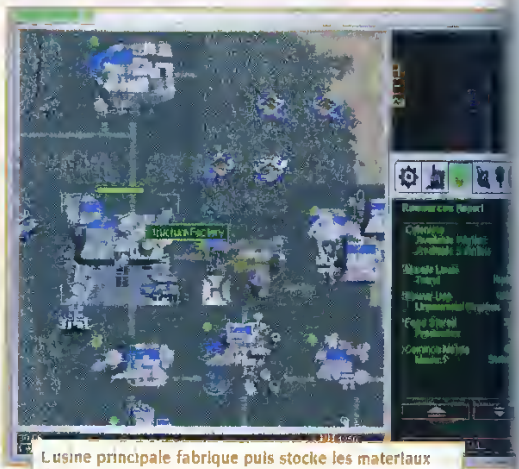
Direction les étoiles et les colonies interplanétaires pour la domination d'un nouveau paradis : New Terra.

Nostradamus ne s'était donc pas trompé : la Terre n'a pas été capable de survivre longtemps au second millénaire et ses derniers habitants ont été contraints de prendre le large à bord d'un gros vaisseau intergalactique. Objectif : découvrir une planète hospitalière sur laquelle s'installer. Malheureusement, la recherche s'avère vaine, les réserves s'épuisent et nos survivants sont bientôt obligés d'annexer la rocaille la plus proche. Sombre, nue, sans oxygène et sans âme, cet enfer devient finalement habitable, après un terraforming en règle et le traitement des minerais collectés. Et puisque le succès est au rendez-vous, nos colonisateurs baptisent rapidement leur nouveau domicile : New Terra. Quand à leur cité, elle s'appellera Eden, en toute modestie. Mais les réjouissances sont de courte durée puisque rapidement des dissensions apparaissent au sein de la classe dirigeante : certains veulent transformer New Terra en Terre bis en introduisant oxygène et cultures, tandis que d'autres refusent de modifier leur planète chérie, préférant s'y adapter eux-mêmes. La communauté étant bientôt divisée en deux clans distincts, le divorce ne tarde pas à être consommé et les rebelles partent s'installer quelques dizaines de kilomètres plus

Dans la famille catastrophe naturelle je demande l'eruption volcanique ! Arghhh, ma belle colonie !

Il est probable qu'en jeu vous n'ayez aucune chance de voir un char Lynx Laser d'aussi près .. Ou trop tard !

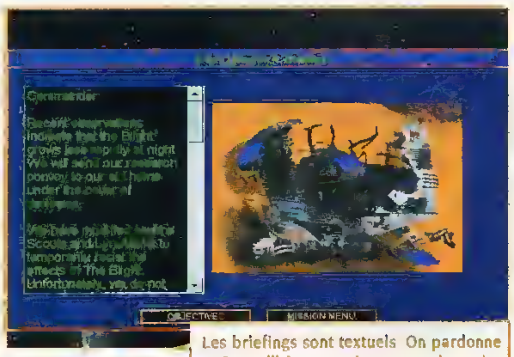
Entre deux chutes de météorites et trois Vortex, c'est un orage magnétique qui vient bousiller mes bâtiments



L'usine principale fabrique puis stocke les materiaux destinés à la construction des différents bâtiments

Format CD-Rom PC
Editeur Sierra
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Gestion/Stratégie
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 2x, Win95
Config. Recom. Pentium 120, 16 Mo, CD 4x

Lorsqu'on sélectionne unités militaires et civiles et qu'on les envoie à l'attaque, les civils ne bougent pas



Les briefings sont textuels. On pardonne grâce à l'hôtesse qui ne cesse de parler durant les parties... Pipelette !

loin pour fonder Plymouth. L'enjeu d'Outpost 2 est évidemment de gérer l'antagonisme des deux colonies.

Un long préambule

Ah vraiment ? Pourtant, la petite histoire est indispensable à la «compre-nette» de ce nouveau jeu de stratégie en temps réel, généreusement saupoudré de gestion. Pour une fois que les développeurs nous expliquent comment leurs personnages en sont arrivés à se taper dessus sans recourir à la haine raciale (humains/orcs, humains/extraterrestres ou encore Russes/Américains) ! Comme c'est l'usage dans le genre, les joueurs peuvent choisir entre deux clans différents, ici celui de Plymouth ou celui d'Eden qui, on le devine, vont s'affronter dans une guerre sans merci... Enfin, selon le choix de chacun puisque plusieurs objectifs différents sont proposés selon le type de partie. Tout d'abord, en solo, deux campagnes standard (du côté de Plymouth ou d'Eden) proposent chacune une douzaine de scénarios. L'objectif est bien entendu de les mener à bien, sachant que les missions suivent un canevas précis et s'emboîtent logiquement : échapper à un dangereux virus qui gagne New Terra et faire trimer les scientifiques pour qu'ils permettent de fuir loin de cette planète pourrie. Il faudra donc jouer rapidement (et donc en temps limité) puisqu'il finit souvent par rattraper la colonie pour l'anéantir. Ceux qui n'aiment pas jouer sous pression pourront toutefois se rabattre sur le «Colony game» qui laisse le joueur se développer tranquillement après avoir sélectionné un objectif : peupler sa colonie d'un certain nombre de personnes ou mettre au point un vaisseau interplanétaire pour quitter New Terra.

Comme chez les concurrents, les petites barres vertes au-dessus des unités symbolisent leurs points de vie.

Neuf chars contre une petite tourelle... Et alors ? Faut toujours se méfier des plus petits que soi, regardez Fred.

Tout est écrit

En mode multijoueur, six participants pourront s'affronter sur des cartes de taille variable, après avoir sélectionné un objectif : bousiller les adversaires, devenir le plus riche, être le premier à quitter New Terra grâce à un vaisseau spatial... Une excellente idée pour ceux qui sont lassés des habituels conflits militaires.

Dès les premières minutes de jeu, une certitude s'impose : on n'y comprend rien si on n'a pas jeté un coup d'œil au manuel (plus de cent pages quand ▶

Sur l'écran de droite, on peut apercevoir les divers kits de fabrication fraîchement construits dans l'usine principale

Le Virus Blight en train de dévaster ma colonie durant une campagne. Euh, aurais-je été trop long ?

Il est vraiment dommage qu'on ne puisse absolument rien faire contre une coulée de lave : c'est Pompéi assuré.

▶ même), et encore. Même si l'interface n'est pas vraiment obscure, la prise en main demande concentration et séances de yoga. En réalité, pour commencer à entrer dans le jeu et maîtriser les techniques de base, il m'a fallu plusieurs heures et une motivation d'acier. Oupost 2 n'a donc rien à voir avec les jeux de stratégie en temps réel qui fleurissent actuellement puisqu'il est bien plus proche d'un Colonization que d'un Alerte Rouge. C'est simple, on dirait presque un jeu de gestion à part entière. La simple différence, c'est que tout en étant très approfondi et très complet, Outpost 2 est en temps réel. Là où la résolution au tour par tour laisse le temps de bien réfléchir aux décisions à prendre et au plan stratégique, le dernier Sierra impose un rythme d'enfer (heureusement que la vitesse de jeu est réglable !). D'ailleurs, les développeurs ont pensé à tout pour épauler les joueurs : un tutorial de vingt missions est consacré à l'explication des techniques de base, un gros guide détaille les deux campagnes et le manuel est également disponible en ligne ! Et finalement, on s'aperçoit que toutes ces précautions ne sont pas superflues ! Il est donc inutile d'espérer jouer en évitant le tutorial ou la lecture du guide, sans rencontrer de gros problèmes.

Si je stocke les chars-cargos charges à bloc, c'est parce qu'il va falloir bientôt évacuer la colonie !

Parfaite autarcie

Outpost 2 n'est pas, comme on pourrait le croire, qu'un jeu de guerre, c'est beaucoup plus que cela. Il propose en réalité un challenge de taille : rendre la colonie viable (c'est-à-dire presque autonome) pour se consacrer à son développement (économique ou militaire). On dispose pour cela de multiples bâtiments et d'une petite population dont il faudra prendre soin (il faudra effectivement la renouveler puisque les habitants vieillissent). Pour résumer brièvement et clairement le principe du jeu, disons simplement que l'on dispose d'une usine principale permettant de construire différentes structures, disponibles après avoir été recherchées. Ceci fait, il suffit d'envoyer des camions à l'usine chercher les matières premières puis désigner un lieu de construction. Il ne restera ensuite plus qu'à raccorder le nouveau bâtiment aux autres (pour qu'il soit alimenté en électricité) et il pourra peut-être fonctionner. Peut-être ? Et oui parce que chacun d'eux nécessite la présence d'un ou plusieurs techniciens ou scientifiques et lorsqu'aucun d'entre eux n'est disponible, le bâtiment est mis en veille. La logique d'Outpost 2 est donc diabolique : les bâtiments demandent de

Pour connecter les bâtiments entre eux, il suffit de construire des canalisations souterraines en les tracant

Avec un peu de chance, vous parviendrez peut-être à quitter New Terra pour vivre une autre aventure .. Outpost 3 ?

Voici le bâtiment tant convoité le «space port» Il est d ailleurs menace par un char a plasma tres énerve.

Il est decevant de voir que les deux campagnes soient aussi semblables. On aurait aime plus de diversite !

l'argent pour être élaborés (et souvent une recherche scientifique préalable, nous verrons cela plus loin) ; cet argent est obtenu en collectant différents types de minerais ; enfin des hommes et du courant doivent être disponibles pour administrer les différentes structures... Et pour que la population ne diminue pas, il est en plus indispensable de construire des nurseries afin d'éradiquer la mortalité infantile, des centres hospitaliers pour augmenter l'espérance de vie, des usines de nourriture pour que les gens ne meurent pas de faim, des universités afin de former des scientifiques et des techniciens ainsi qu'un certain nombre d'autres bâtiments nécessaires à l'équilibre de la colonie. Ouf !

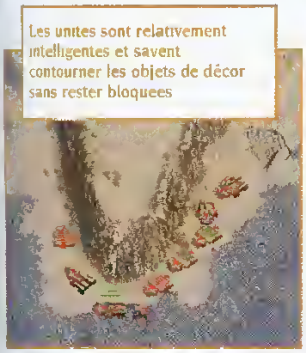
Multiplication des colons

On le voit, les techniques de base d'Oupost 2 réjouiront les amateurs de complexité. De base ? Eh oui, parce qu'ensuite, il faudra également penser à la recherche scientifique (plus de cinquante sujets différents) qui permet de construire de nouveaux bâtiments, de nouvelles unités, voire de perfectionner tout ce qui existe déjà. En général, il faut pas mal de temps avant de parvenir à rendre sa colonie viable et prospère (multiplication des naissances, des travailleurs et de la nourriture, etc.). Ensuite, il faudra penser à l'arsenal militaire : défense et attaque. Comme dans Alerte Rouge, des tourelles lasers et des murs peuvent garantir la protection de la colonie. Pour passer à l'offensive, de multiples chars différents pourront être recherchés. Inutile de dire que la production militaire et la gestion des combats compliquent encore beaucoup le jeu.

Ceux qui ont joué à Deadlock trouveront sans aucun doute des points communs entre les deux softs. Euh .. C'est pas beau de copier sur son voisin ! Quant aux différences entre Plymouth et Eden, elles ne sont pas extrêmement flagrantes . en général, les bâtiments et les unités restent les mêmes (à l'exception de leur représentation) ou trouvent des équivalents chez le voisin.

Finalement, Outpost 2 est un jeu de stratégie en temps réel qui innove en proposant une gestion extrêmement avancée qui le destine aux joueurs les plus cérébraux. ■

Luc-Santiago Rndriguez



Les unites sont relativement intelligentes et savent contourner les objets de décor sans rester bloquees

L'avis de Luc-Santiago

★★★★ *On voit mal comment des novices pourraient se sortir de ce jeu très complet. La gestion est effectivement tellement lourde et complexe qu'Outpost 2 est avant tout destiné aux amateurs de Colonization, SimCity et autre Deadlock, qui sont prêts à passer à la résolution en temps réel. Si les possibilités et les tactiques de jeu sont étendues (surtout en multijoueur) et que la réalisation est soignée, il faut cependant être très motivé pour espérer progresser à ce jeu de colonisation spatiale très travaillé.*

HIT

Outpost 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Complet
- Interface
- Tutorial

Les moins
- Clans trop semblables
- Lourd à gérer
- Pas de multifenêtrage

International Rally Championship

Dérapage contrôlé

Pour son édition 97, Rally Championship a bénéficié d'une remise en forme puisqu'il se déroule désormais aux quatre coins du globe et plus seulement sous la triste pluie anglaise. Au programme : quelques modifications et une orientation plus arcade.

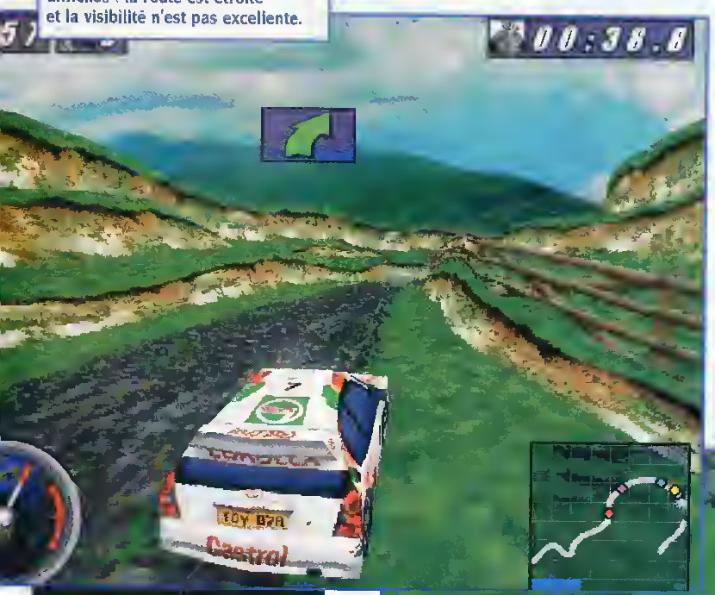
Rally Championship reste un bon souvenir... Même si à la longue la campagne et les ondées britanniques provoquaient le bourdon, on s'amusait bien au volant d'une Mégane ou d'une Subaru, à négocier chicanes et épingles à cheveu, quitte à violemment déraper dans la boue... *A priori*, c'est donc d'un œil bienveillant que les admirateurs de cette simulation de rallye accueilleront sa nouvelle mouture. Comme c'est souvent le cas des mises à jour, il ne faut pas s'attendre à un tout nouveau jeu : même si cette version internationale propose quelques changements, on peut déjà dire que le jeu en lui-même n'a pas été violemment bouleversé.

Quinze nouveaux circuits et un éditeur de niveaux, voilà un argument de vente qui voudrait être choc. Mais c'est un peu court jeune homme ! Surtout quand on se souvient que Rally Championship en proposait une trentaine... Mais sans éditeur de niveau, c'est exact. Puisqu'il s'agit d'une véritable nouveauté, commençons par là. Le but de ce genre d'outil étant de rallonger la durée de vie (et donc de pallier au faible nombre de circuits proposés, ça c'est de la suite dans les idées !), on peut dire que l'objectif est atteint. L'utilisation de l'éditeur est effectivement assez simple et ne pose pas de problème. Et comme on peut quasiment tout y paramétrer (type de terrain, de paysage ou de course, temps, nombre de virages), la durée de vie est donc bien sauvée. Les créateurs les plus acharnés pourront même disputer de véritables championnats sur tous les circuits qu'ils auront créés. Il est en plus très probable qu'ils soient ensuite distribués sur le Net.

Virages à la sauvage

Le problème de la longévité du jeu étant réglé, passons aux innovations qui intéressent particulièrement les conducteurs de la première heure. Contrairement à ce qui fut annoncé dans les News du précédent numéro, les vraies sorties de route ne sont pas gérées ; simplement, quelques bas-côtés ont été placés après les virages difficiles pour justement donner l'impression de quitter le circuit en cas de mauvais dérapage. Ce qui nous amè-

Le circuit brésilien est un des plus difficiles : la route est étroite et la visibilité n'est pas excellente.

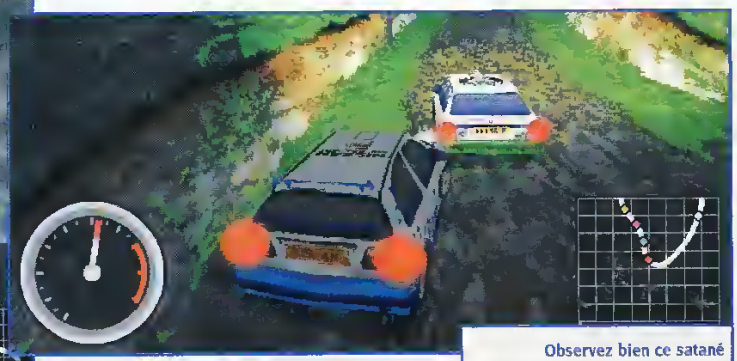


Au terme d'une superbe pirouette, une extraordinaire réception sur le toit vient couronner cette cascade !

Dans cette position, je risque d'avoir du mal à négocier le prochain virage et l'entrée dans le tunnel !

Format CD-Rom PC
Éditeur Eurogloss
Sortie Disponible
Prix N.C.
Genre Arcade
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom. P133, 16 Mo, CD 4x

Comme vous le voyez, on a vu des jeux de ce type beaucoup plus moche.



Observez bien ce satané concurrent qui m'empêche de le dépasser.. Grumbl, où sont les mitrailleuses ?

En championnat, il faut régulièrement remplir son réservoir d'essence sous peine de ne jamais finir la course.

ne à parler des collisions avec les bords : elles sont toujours aussi absurdes et ralentissent peu. Comme les voitures passent de 0 à 100 km/h en cinq secondes, on finit par ne plus se soucier beaucoup de toucher ou pas. On perd même parfois moins de temps à prendre un virage sans ralentir, quitte à se coller une barrière ou un mur plutôt qu'en le négociant en dérapage ! Cela peut paraître scandaleux de ne pas avoir corrigé un défaut pareil, mais en réalité, pas du tout ! C'était surtout étonnant dans la première version qui était un adroit mélange d'arcade et de simulation alors que la nouvelle chasse ouvertement sur le terrain de Sega Rally

Objectif action !

Le maniement des véhicules a donc été amélioré (ils répondent beaucoup mieux et plus vite) et la gestion des collisions est devenue tout simplement spectaculaire ! Au moindre choc de biais à plus de 100 km/h, la voiture exécute un superbe saut périlleux avant à cinq mètres du sol avant de retomber comme une fleur et être prête à repartir aussitôt ! Même chose lorsque l'on percute un concurrent par derrière (tsss, pervers...) : le véhicule effectue aussitôt un tête à queue et parvient même souvent à doubler ! Ajoutons qu'il faut particulièrement apprécier ce genre de collisions puisqu'il n'y en a aucune autre, contrairement au premier volet où les voitures pouvaient partir dans n'importe quel sens... Dommage. Victime de cette orientation arcade, la disparition de la vue subjective avec le tableau de bord et les essuie-glaces qui couinent : il ne reste plus que la vue extérieure classique ou la vue plein écran.

Cependant que les puristes se rassurent : le jeu propose tout de même un mode simulation où les dégâts sont pris en compte et dans lequel on repart moins rapidement après un accident violent. Mais il faudra dans ce cas aimer la solitude parce qu'on ne croise personne pendant les courses ! Dans tous les cas, les réactions de la voiture restent très dépendantes du type de sol : boue, gravier, tarmac ou sable sont toujours aussi bien gérés.

Tourisme virtuel

Mais c'est également graphiquement qu'International Rally Championship se démarque de son prédécesseur : les ▶

Sur ce circuit, les bas-côtés sont particulièrement larges. On peut donc sortir de la route à volonté !

Le magnétoscope permet toujours d'admirer les courses sous tous les angles grâce à 10 vues différentes

Le contre-avis d'Olivier

★ *Ben non ! Olivier il n'est pas d'accord. Oh oui, je sais, certains esprits chagrins diront que c'est à cause de la superbe voiture de rallye que m'ont offert les distributeurs que je suis plus enthousiaste que Luc. Je ne répondrai pas à ces tristes sires. Je me contenterais simplement de souligner que l'éditeur est non seulement génial mais que le jeu est beau, fluide, les circuits sont long (pourquoi mets tu cela dans les moins ?) et que si le jeu est axé arcade, il est une réussite dans ce domaine. Si NFS a eu 3 étoiles, celui-ci en mérite 4...*

Qui a dit qu'il était impossible de faire de LA roue arrière avec une voiture ?

Sur les circuits gelés, lorsqu'on roule trop vite, on navigue d'un bas-côté à l'autre durant toute la course

Bong ! Dans le palmier ! En principe je ne devrais plus avoir de moteur. Et la tête encastrée dans le volant !

interminables rideaux d'arbres et les clôtures de vingt kilomètres ont laissé place à de véritables décors qui, selon le pays (Italie, Brésil, Russie, Angleterre, etc.), sont plus ou moins réussis. En Chine par exemple, des habitations typiques surplombent la route tandis qu'en Suède, de belles montagnes agrémentent l'horizon... Il est d'ailleurs utile de noter que le jeu supportera les cartes accélératrices 3D. Les voitures quant à elles sont toujours aussi bien modélisées mais n'accusent aucune déformation de la carrosserie après les chocs. On notera néanmoins que lorsque la neige tombe, elle se dépose également sur les capots. Alors que bizarrement, le brouillard et la nuit, toujours pas ! La pluie non plus d'ailleurs.

Les connaisseurs seront sans doute ravis de constater que plusieurs nouvelles voitures ont été ajoutées parmi lesquelles la Golf GTI, la Proton Wira, la Mitsubishi ou la Toyota Corolla... Une dizaine sont disponibles au total.

Pour varier les plaisirs, différents modes de jeu peuvent être choisis à part l'habituelle course contre la montre, la course unique et la simulation, les rallyes en arcade proposent toujours plusieurs étapes à rallier en temps limité. Ce qui manquait dans la précédente version, c'était la possibilité d'être classé par position. L'erreur a heureusement été corrigée puisque le classement au championnat ne dépend plus uniquement du temps mais surtout de l'ordre d'arrivée ! Il faudra donc être dans les trois premiers pour accéder au circuit suivant.

Même si International Rally Championship est amusant en solo (les adversaires gênent parfois les dépassements), il est surtout beaucoup plus amusant à plusieurs. Jouer à deux sur une seule machine est désormais possible par écran splitté, en plus des liaisons habituelles, deux joueurs en link et huit en réseau. ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'avis de Luc-Santiago

★ *À moins d'être fou de rallye, les possesseurs de la première version risquent d'être un peu déçus par International Rally Championship. Seront-ils sensibles aux améliorations (essence, poussière, voitures en plus et graphismes enrichis) et à l'orientation arcade ? En revanche, les « nouveaux » avides de sensations fortes trouveront ici un jeu rapide, fluide, prenant et beaucoup plus complet que Sega Rally et consorts, doté d'une réalisation soignée, et bénéficiant de circuits assez variés : pour eux, le feu est vert !*

HIT

International Rally Championship

Graphisme	★★★★
Son	
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Éditeur de niveaux
- Graphismes plus variés
- Gestion des sols

Les moins
- 15 circuits
- Circuits trop longs
- Clipping

Nouvelle innovation : la poussière ! On la retrouve d'ailleurs sur les circuits enneigés ou mouillés !

plus de 320 titres disponibles

WorldWide Soccer PC

Atomic Bomberman

Trucks

Sierra Sports Golf

CD-ROM Sans CB ni chèque

Recevez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous faisant votre adresse de livraison.

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Blood , Conquest Earth , Dark Colony , Constructor , Imperium Galactica , Atlantis , Pandemonium ! , Speedster , Dungeon Keeper , Titanic , Ecstatica II , Roland Garros 97 , 3D Ultra Minigolf ,

Theme Hospital , The Lost World (PSN) , Warcraft II (PSN) , Rage Racer (PSN) , Need for Speed 2 (PSN) , Comanche 3 , Les Chevaliers de Baphomet , Adibou 2 , Le Petit Larousse , Toutankhamon , etc

3617 Dispo

*la durée de la communication dépend de l'article

H3[illegible] RC 393307[illegible]

Imperialisme

Graine d'empereur

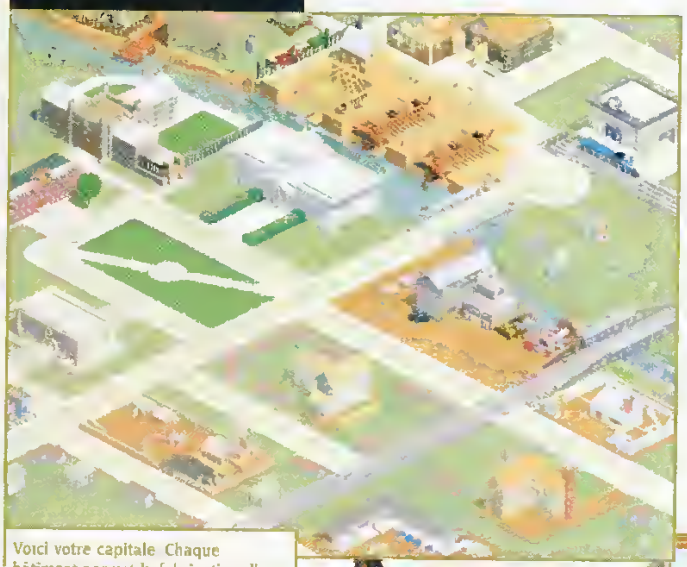
Comme la majorité des jeux de stratégie, Imperialisme vous met au défi de conquérir le monde. Mais au-delà de cette banale idée de base, le jeu de SSI se différencie de ses concurrents par certains aspects. Alors simple plagiat ou graine de Civilisation ?

Tout d'abord, il est important de situer le contexte. Le tout dernier jeu de SSI vous propulse à la tête d'un grand empire dans les années 1800. La carte du monde se partage alors entre des nations mineures (indispensables à votre expansion) et d'autres grands empires qui ont le même objectif que vous : le contrôle du globe ! Mais devenir la plus grande puissance mondiale ne sera pas chose facile. Vous devrez pour cela posséder une industrie forte, dominer le commerce international, développer de bonnes relations diplomatiques et rester à la pointe de la technologie en effectuant de régulières recherches. Vous aurez sûrement remarqué qu'Imperialisme regroupe tous les domaines déjà abordés dans divers jeux de stratégie par tours. En revanche, pour être déclaré vainqueur, vous ne devrez pas conquérir l'intégralité des territoires mais obtenir les 2/3 des voix au conseil des gouverneurs qui se réunit environ tous les dix ans. Ce conseil, constitué d'un membre de chaque province du monde, va élire la plus grande puissance en tenant compte de nombreux facteurs (taux d'industrialisation, puissance militaire, relations diplomatiques, etc.). Vous devrez donc agir tout au long de la partie avec cette épée de Damoclès au-dessus de la tête et en essayant de récupérer les voix de certaines nations (en privilégiant le commerce ou en signant des traités avec elles).

En plus du mode libre où vous assurez l'expansion de votre empire, le jeu propose cinq scénarios basés sur des faits historiques. Vous pourrez ainsi redresser la France après les défaites de Napoléon ou encore gérer la Russie en pleine crise financière. Mais que demande le peuple ?

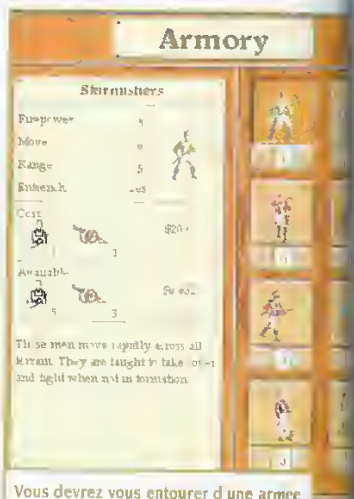
Apprentissage difficile

Il existe un mode Tutorial mais celui-ci n'est pas interactif. Ainsi, pendant que vous jouerez, vous devrez consulter le pas à pas contenu dans le manuel d'utilisation. Ce système, peu pratique, va vous contraindre à éplucher ledit manuel pour bien comprendre le fonctionnement du jeu. Et ce n'est pas gagné car celui-ci est d'une telle richesse qu'on découvre des subtilités à chaque nouvelle partie ! Afin de développer votre empire, vous disposez de huit unités civiles (qui ne sont pas toutes acces-



Voici votre capitale. Chaque bâtiment permet la fabrication d'un ou plusieurs produits manufactures

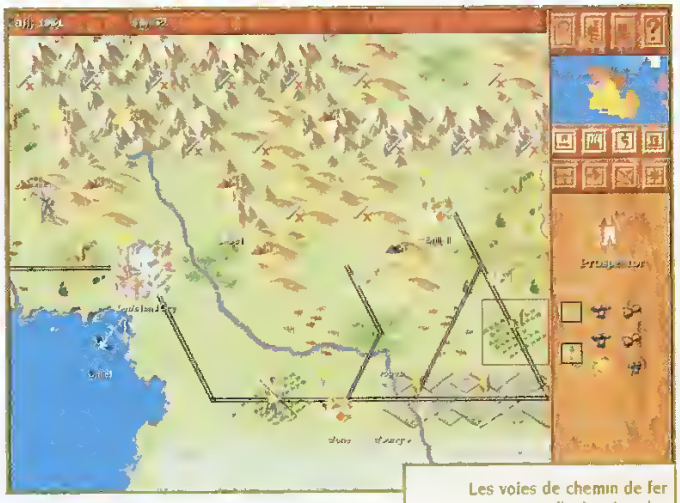
Comme la coutume l'exige, une nouvelle carte avec différentes ressources est générée à chaque partie



Vous devrez vous entourer d'une armée puissante pour calmer la soif d'expansion des autres empires.

Format CD-Rom PC
Éditeur Mindscape / SSI
Sortie Disponible
Prix Env. 379 F
Genre Stratégie
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 2x
Config. Recom. P133, 16 Mo, CD 4x

A la fin de chaque tour, vous recevez des propositions de vente sur les produits que vous avez réclame.

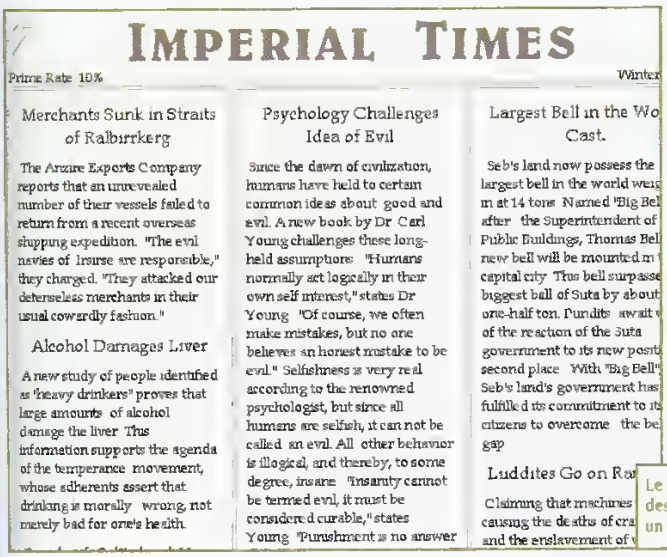


Les voies de chemin de fer permettent d'acheminer les ressources de votre territoire jusqu'à la capitale

sibles en début de jeu). Parmi elles, des prospecteurs qui rechercheront des matières premières, des mineurs qui les extrairont et des ingénieurs qui construiront des lignes de chemins de fer, des dépôts et des ports. Ces derniers sont très importants car c'est grâce à eux que vous rapatrierez les ressources de votre territoire vers votre capitale (seul endroit, en début de partie, où elles sont exploitables). Au fur et à mesure du développement de votre réseau ferroviaire, la quantité de ressources à acheminer jusqu'à votre capitale augmentera. Vous devrez alors accroître votre capacité de transport (grâce à l'industrie) pour faire face à cette situation et ne pas laisser une partie de vos ressources pourrir dans vos dépôts. Car n'oubliez pas que c'est grâce à elles que vous pourrez faire fonctionner vos usines (scierie, usine de textile, etc.) et donc fabriquer des produits manufactures. C'est également dans votre capitale (et toujours avec certains éléments indispensables) que vous formerez de nouvelles unités (civiles et militaires). Si votre industrie manque cruellement de certains matériaux, vous pourrez lancer des propositions d'achat sur le marché international. À chaque tour et selon différents critères (prix, entente avec la nation, etc.), vous choisirez d'acheter ou non la marchandise proposée. Mais heureusement, lorsque votre industrie sera en marche, vous pourrez également faire des propositions de vente et donc espérer gagner de l'argent.

« Le jeu est tellement riche qu'on découvre des subtilités à chaque partie ! »

La diplomatie est également un aspect important d'Imperialisme. Vous pourrez conclure des accords avec les nations mineures (installation de consulats, d'ambassades, etc.) ▶



IMPERIAL TIMES

Prime Rate 10% — Winter

Merchants Sunk in Straits of Ralbirrkerg

The Anzire Exports Company reports that an unrevealed number of their vessels failed to return from a recent overseas shipping expedition. "The evil navies of Insurse are responsible," they charged. "They attacked our defenseless merchants in their usual cowardly fashion."

Alcohol Damages Liver

A new study of people identified as "heavy drinkers" proves that large amounts of alcohol damage the liver. This information supports the agenda of the temperance movement, whose adherents assert that drinking is morally wrong, not merely bad for one's health.

Psychology Challenges Idea of Evil

Since the dawn of civilization, humans have held to certain common ideas about good and evil. A new book by Dr. Carl Young challenges these long-held assumptions: "Humans normally act logically in their own self interest," states Dr. Young. "Of course, we often make mistakes, but no one believes an honest mistake to be evil." Selfishness is very real according to the renowned psychologist, but since all humans are selfish, it can not be called an evil. All other behavior is illogical, and thereby, to some degree, insane. "Insanity cannot be termed evil, it must be considered curable," states Young. "Punishment is no answer

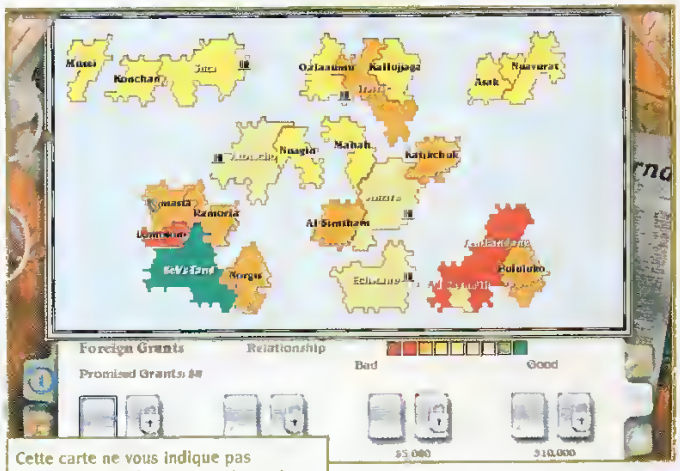
Largest Bell in the Wo... Cast.

Seb's land now possess the largest bell in the world weig... in at 14 tons. Named "Big Bel... after the Superintendent of ... Public Buildings, Thomas Bell... new bell will be mounted in ... capital city. This bell surpasse... biggest bell of Suta by about ... one-half ton. Pundits await ... of the reaction of the Suta ... government to its new posit... second place. With "Big Bell"... Seb's land's government has ... fulfilled its commitment to its ... citizens to overcome the be... gap.

Luddites Go on Ra...

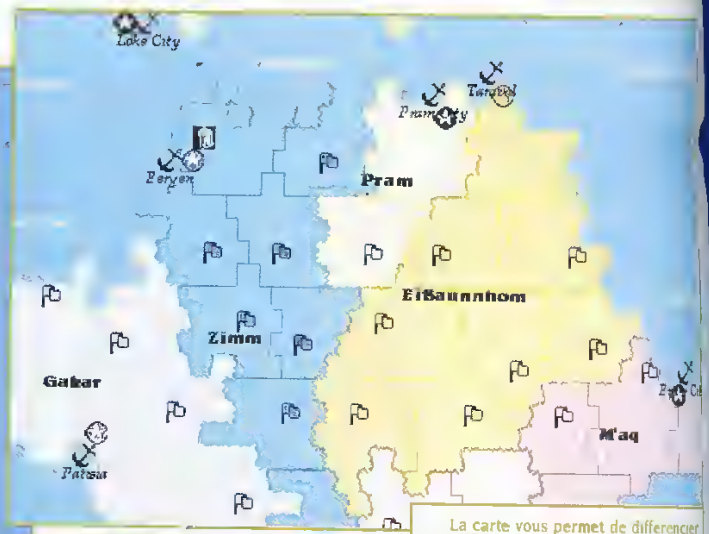
Claiming that machines ... causing the deaths of cra... and the enslavement of ...

Le journal qui se fait l'écho des évenements dans le monde est devenu un classique des jeux de strategie



Cette carte ne vous indique pas la temperature des pays voisins mais leur taux de sympathie à votre égard !

Grâce à vos bateaux de guerre, vous pourrez établir des blocus sur certaines villes ennemies



La carte vous permet de différencier les différents territoires et de situer les évènements dans le monde

Grâce à cet écran vous gérez le flux de marchandises qui va jusqu'à la capitale. Faites une sélection !

C'est ici que vous définirez votre politique commerciale Que vendre et quoi acheter, telle est la question !

▶ afin d'appliquer une politique commerciale particulière (restreinte ou large). Vous pourrez même, moyennant finance, rallier ces nations à votre empire et ainsi augmenter votre territoire et vos ressources.

Les éternels traités de paix et déclarations de guerre sont également de la partie. En cas de conflit (avec l'option combat tactique), vous verrez vos troupes ainsi que celles de l'ennemi dans un plan rapproché et pourrez développer différentes stratégies. Vous devrez surtout apprendre à utiliser vos nombreuses unités (infanterie, artillerie, rangers, etc.) de manière optimale et devrez surveiller le moral de vos troupes sur le champ de bataille. Dommage que ces dernières ne gagnent pas en expérience après les combats, ce qui aurait été parfait ! Néanmoins cette phase de jeu est intéressante, distrayante et ajoute au caractère complet d'Imperialisme. La réalisation graphique est très agréable. On distingue parfaitement les différents types de terrain (même le relief) et les unités, très détaillées, sont dotées de petites animations lorsqu'elles travaillent. L'ambiance sonore n'est pas extraordinaire mais convient parfaitement à ce genre de jeu. Ainsi, chaque écran possède un bruitage particulier. Tout a donc été fait au niveau de la réalisation pour éviter au joueur le caractère morose des simulations complexes. Notez que vous pourrez également jouer en réseau (TCP/IP et IPX). Ainsi, une fois le dur apprentissage passé, jouer à Imperialisme s'avère être un vrai bonheur autant pour son caractère complet que pour sa réalisation agréable .. Et ce n'est pourtant pas un fondu de jeux de stratégie qui vous le dit ! ■

Sébastien Tasserie

HIT

Imperialisme

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Complet et novateur
- Combats jouables
- Réalisation agréable

Les moins
- Mauvais tutorial
- Unité sans expérience
- Nombre de scénarios

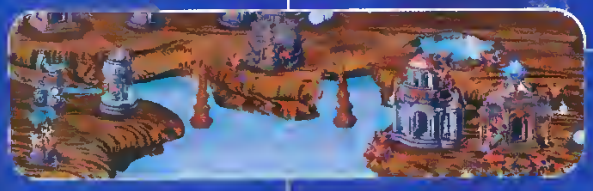
L'AVIS DE SÉBASTIEN

★★★★ *Imperialisme donne réellement la possibilité au joueur de mener la politique qu'il désire. Que ce soit au niveau commercial, diplomatique ou industriel, tout est possible ! Il représente en fait le mélange des meilleurs jeux du genre (Civilization, Colonization, etc.) et apporte en plus son lot de nouveautés (mode de victoire, gestion des ressources centrée sur la capitale). Ajoutez à cela les combats distrayants et la réalisation agréable et vous comprendrez pourquoi j'ai été emballé par ce jeu et que vous le serez aussi !*

Les combats (comme le reste du jeu) se jouent par tours Remarquez la finesse graphique des unités engagées

TONE REBELLION

Stratégie mystique ou tactique guerrière, pour vaincre le mal, gardez la foi.



Contrôlez les différentes races de flâneurs, découvrez les mystérieuses passerelles qui relient les quinze mondes de la galaxie, sachez maîtriser le « tone » véritable source d'énergie, mais surtout développez la meilleure des stratégies pour vaincre le Léviathan, symbole des forces du mal. Pour ne pas perdre la vie, un bon conseil : gardez la foi.

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux : 2,23 F la minute

08 36 68 94 95*

PC CD-Rom

Virgin INTERACTIVE

http://www.virgininteractive.fr

©1996 The Logic Factory. All rights reserved.
Tone Rebellion is a trademark of the Logic Factory, Inc.
Logic Factory is a registered trademark of the Logic Factory, Inc.

Virgin Interactive Entertainment (S.A.) All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Il paraît que les développeurs du jeu sont passionnés de foot. Je n'invente rien, c'est dans le dossier de presse. Ça tombe très bien d'aimer ce sport lorsqu'on fait un jeu dessus. Ils auraient été fans de vol à voile, ça aurait posé plus de problèmes...

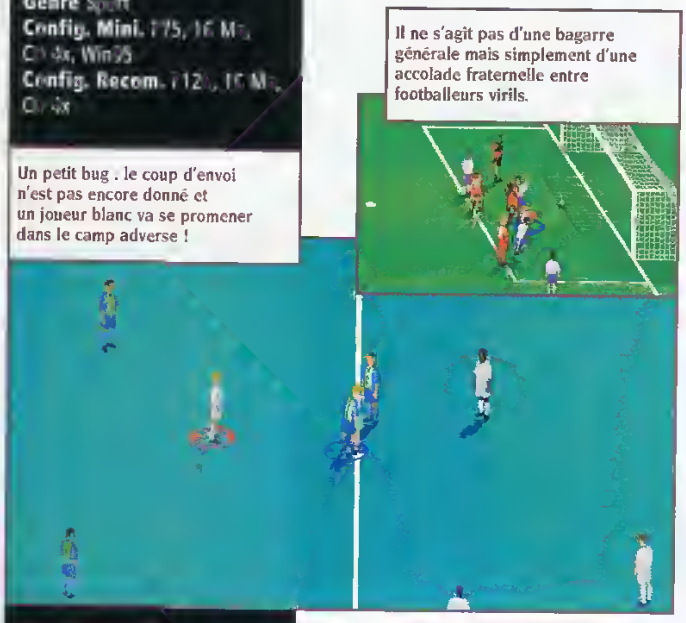
World Football 98

Patate story

Nous avons donc miraculeusement échappé à World Vol à Voile 98. Tant pis, ce sera pour une prochaine fois. Notre ami Cedric étant en vacances dans l'armée française, j'ai l'honneur de récupérer le jeu de foot du mois. Cela me permettra peut-être, comme ce fut le cas pour mon collègue, de passer d'obscur rédacteur énervé au rang de Grand Journaliste Sportif Virtuel ? Avant ce grand jour, occupons-nous donc de cette nouvelle simulation de ballon.

World Football 98 est un jeu plaisant : la prise en main est immédiate et dans les quelques secondes qui suivent l'installation, le premier match peut être disputé comme si c'était le centième. Hop, hop, hop, les joueurs galopent, hop passe, hop, ça galope, ça galope, hop re-passe, hop, hop, tagada tagada tagada, passe, passe et passe, eeeeeeeeeeeeeeeeet buuuuuuuuuuut ! ouéééééééé ! ! ! Je n'en crois pas mes yeux et mes oreilles : d'habitude totalement étanche aux exploits «footballistiques» télévisuels et lndiques, je viens de hurler ma joie les deux poings levés sous le regard inquiet de mon voisin, qui est déjà en train de composer le 18. J'ai compris. Il me faut d'urgence un bob, une bière et une corne de brume. Pas de problème, on trouve tout cela dans le bureau d'Olivier (et bien d'autres choses encore... sabre laser en plastique, CD-Rom olé-olé, porte-clé hurleur, toupie-lambada, la panoplie du chef quoi...). Ainsi équipé, je peux reprendre mon test plus sereinement (et débarrassé de tous ceux qui m'entourent).

Les photos parlent d'elles-mêmes (oui, c'est parfois très loquace une photo... il faut essayer une fois dans sa vie de parler à son journal ..), World Football est graphiquement assez joli sans être époustouflant (ça reste de la 2D). Les joueurs sont de taille moyenne, ce qui permet une bonne visibilité du terrain. Les animations sont bien décomposées et permettent un contrôle enfantin des joueurs : les touches du clavier pour les faire cavaler, Shift pour les passes, Enter pour un shoot et Ctrl



Format CD-Rom PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie Disponible
Prix Env. 300 F
Genre Sport
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom. P120, 16 Mo, CD 4x

POUR JOUER COMME UN PRO
SUR PC, VOICI TON ARME :

NOUVEAU !

3615 1PC

3615 1PC, Le n°1 du jeu PC

160 SOLUTIONS, DES MILLIERS
D'ASTUCES, PETITES ANNONCES...

GAGNE UNE
NINTENDO 64
PAR SEMAINE !

Plus des jeux, plus... À partir du 8 septembre, en alternance sur le 3615 TIPS et le 08 36 68 32 64.

Pour gruger sur tous les jeux Playstation, Nintendo 64 et Saturn, choisis ton arme :

3615 TIPS®

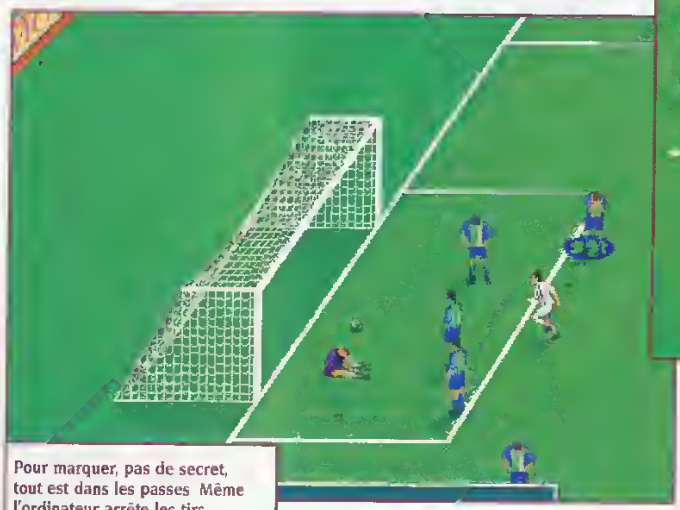
32/64 bits : la Référence !

08 36 68 32 64

La TIPS Line 32/64 bits !

Demande ta carte gratuite

Il suffit de laisser tes coordonnées sur le 3615 TIPS.
Tu la recevras par courrier quelques jours plus tard.
Tu ne paies que le coût de la communication.
Et elle t'offre plein d'avantages !



Pour marquer, pas de secret, tout est dans les passes. Même l'ordinateur arrête les tirs des individualistes.

Lorsque vous en aurez marre de perdre, jetez des bouteilles de bière sur votre goal pour l'assommer (naaan, je plaisante !).

Remarquez le buteur rouge (ah ah difficile, hein ? Ils sont tous en rouge ..) qui semble très content de lui !

pour mettre une claque à Fred... Euh non, pour une action spéciale. L'interface est donc fort simple, mais amplement suffisante pour bien s'amuser. En plus pendant les matchs, deux commentateurs font très bien leur travail : débiter des âneries le plus sérieusement possible (un peu comme moi ..).

Matchs à profusion

De nombreux modes de jeu sont disponibles. Pour s'entraîner, on pourra donc disputer des matchs amicaux après avoir choisi un niveau de difficulté (parmi trois). Si l'on désire passer aux choses sérieuses, des championnats internationaux sont évidemment prévus (d'où le titre) : Coupe des Coupes, U.E.F.A, Coupe des Champions, Ubi Coupe (celle-là, je suis sûr qu'elle n'existe pas !), bref huit coupes différentes. Pour les vrais mordus, 358 équipes du monde entier et leurs 6000 joueurs ont été inclus dans la base de donnée. Cela renforce donc l'impression de disputer de vraies rencontres : les fans sont généralement très soucieux de ce genre de « détail ». Du côté des options, nous sommes servis : carton jaune, ralentis, édition des équipes, changement des couleurs des maillots, gestion du temps (soleil ou pluie), sévérité d'arbitrage, blessures, etc. Tout peut être paramétré selon ses petits désirs. On regrette juste que seulement deux angles de caméras soient disponibles.

Mais les simulations de football, comme les doom-like et les jeux de stratégie en temps réel, sans parler des simulateurs ni des wargames (euh... bref, tous les jeux) sont beaucoup plus drôles à plusieurs. Bingo ! World Football 98 peut accueillir jusqu'à quatre joueurs qui s'affronteront lors de tournois personnalisés. On peut ainsi jouer les uns contre les autres ou même ligués contre l'ordinateur. Par link, réseau ou sur un seul ordinateur, il sera donc envisageable d'organiser des soirées foot entre hommes. Merci World Football 98 ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Le terrain est représenté en transparence ce qui est très pratique pour repérer les joueurs.

HIT

World Football 98

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Prise en main
- Animation
- Base de données

Les moins

- Deux angles de caméra
- Rien de très neuf
- Pas de bière incluse

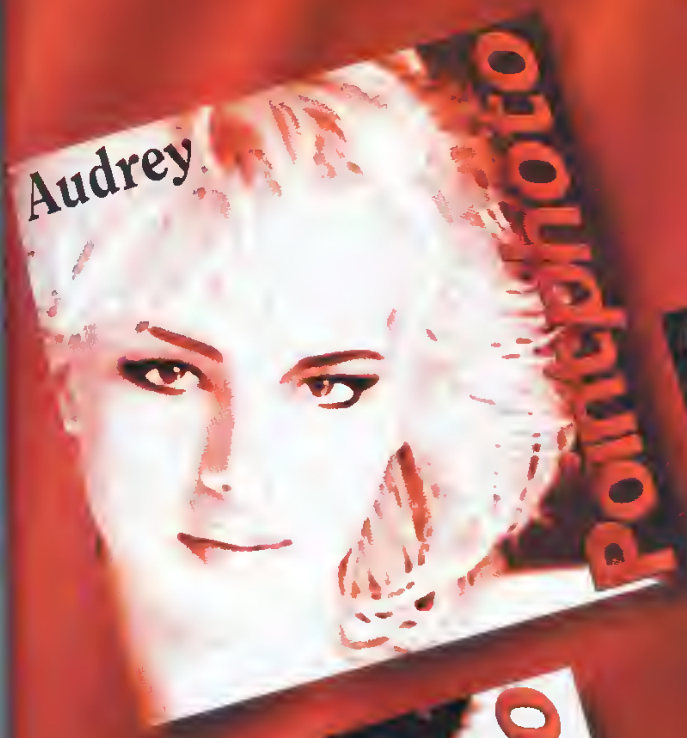
L'avis de Luc-Santiago

★ ★ ★ ★ ★

Simple, intuitif, rapide à prendre en main et très convivial, ce petit jeu de foot se laisse jouer très agréablement. S'il n'apporte pas grand-chose au genre, il permettra aux novices de s'initier aux joies du foot en douceur et aux experts de disputer des championnats nerveux entre eux. On notera tout de même l'importante base de données qui permet de faire participer des équipes étrangères du monde entier. Finalement, une simulation arcade jolie, fluide et très bien animée. Que demander de plus ? Un bob, une bière et une corne de brume !

Ils sont énervants ces adversaires .. Il suffit qu'ils marquent pour qu'ils se mettent a courir partout...

Collectionnez les nouveaux mini CD-Rom de charme Pointphoto



Pour recevoir sur simple demande vos Mini CD-Rom Pointphoto, composez sur votre minitel le 3617 Pointphoto

(5,57 f la minute)

Virtua Fighter 2

Saturn pas mal sur mon PC

Après une première fournée d'adaptations de ses hits consoles plutôt décevante sur nos PC, Sega a revu sa copie et nous propose une conversion ad hoc de la star des jeux de baston en 3D. Virtua Fighter 2 déboule sur nos Pentiums et il n'est pas content.

Si Virtua Fighter, premier du nom, ressemblait à un mauvais gag sur nos consoles à 10000 balles, force est de constater que l'équipe AM2 de Sega s'est défoncée pour nous offrir une conversion du deuxième épisode digne de nos machines. Après l'installation des 370 mégas (gasp !), un menu riche en options graphiques vous permettra de régler au mieux votre late' em all suivant les ressources de votre bécane. Là, pas de surprise et pas de miracle : seule une config' ultra musclée vous permettra d'accéder aux graphismes SVGA 16 bits et aux animations à pleine vitesse. Les machines moyennes ne sont pourtant pas oubliées et un mode entrelacé très réussi autorise sur celles-ci un affichage en plein écran très convaincant tant en vitesse qu'en fluidité. Dix persos sont disponibles, panoplie habituelle de cogneurs, de rapides (nanas et ninja) et de poids lourds à la Zangieff. Mais on ne serait pas surpris de découvrir un cheat mode qui permette d'utiliser Dural, le boss style T1000 femelle. Si leur look est plus cohérent que celui de la majorité de leurs collègues de jeu de stomb, leur petite histoire (en français s'il vous plaît), vous fera mourir de rire par sa candeur et ses clichés. L'humour n'est d'ailleurs pas absent puisqu'on y apprend que Lion Rafale, le petit français du jeu, est le fils d'un marchand d'armes et fan de skate board ou que le terrible Lau, cuisinier dans le civil, a pour hobby la poésie chinoise…

Si Virtua Fighter 2 est jouable au clavier, seul un pad sérieux permettra d'apprécier son étonnante jouabilité. Ici pas de boule de feu ou autre Dragon Punch, Virtua Fighter 2 se veut

Pai utilise la technique de l'avion, à moins que l'on soit dans Virtua Fighter on ice...

Ouh le vilain ! Akira, pas gentleman pour un yen, frappe les filles sans sourciller

Tu vas voir, elle est bonne il faut juste y rentrer !

Format CD-Rom PC
Editeur Sega
Sortie octobre
Prix Env. 3[illegible] F
Genre baston 3D
Config. Mini. P[illegible] 16 Mo CD 2x Windows 95
Config. Recom. P166 32 Mo CD 2x Windows 95

Le pied volant de Lau Chan, ça sonne comme le titre d'une production Shaw Brothers.

Les ninjas disco jaunes et bleus s'entraînent dans une ambiance champêtre.

Sale temps pour le petit français mais spectacle habituel dans les compet' de haut niveau.

réaliste et les coups spéciaux habituels sont remplacés par une batterie d'enchaînements que les plus acharnés d'entre vous essaieront de découvrir par (au choix) : l'expérience, le mode training ou la consultation des nombreux articles que la presse console lui consacra lors de sa sortie sur Saturn. Ceci dit, le système qui n'utilise que trois boutons (poing, pied et garde) est facile à appréhender et autorise une variété de combos jamais vue sur un jeu PC

Ready... Fight !

Après X-Men de Capcom, Virtua Fighter 2 prouve une nouvelle fois que le jeu de combat, 2D ou 3D est tout à fait viable sur un PC moderne. On ne peut que regretter que Sega n'ai pas jugé bon d'inclure une version 3Dfx qui aurait résolu les problèmes de choix entre vitesse et fluidité qu'impose le soft aux configurations les plus modestes. Espérons que l'éditeur nippon réparera cet oubli en proposant un patch ou une nouvelle version comme c'est le cas pour Sega Rally qui revient dans une version MMX deluxe.

Outre les modes arcade et entraînement classiques, Virtua Fighter 2 possède un mode équipe en tournante à la King of Fighters et une option de sauvegarde de vos combats pour vous permettre, à l'instar des sportifs de haut niveau de revoir vos matchs et analyser vos erreurs.

Si Virtua Fighter 2 offre un mode multijoueur, en réseau ou sur Internet, on ne peut que se montrer sceptique quant à la rapidité du jeu en réseau et cette option semble réservée aux PC qui lancent des fusées. Malgré cela, la diversité des coups et des combos ainsi que les multiples options du jeu garantissent au produit une durée de vie plus que conséquente.

Il convient d'ajouter que contrairement à Tekken où chaque modèle de combat est utilisé pour deux ou trois persos, chacun de ceux de Virtua Fighter possède son propre style et (sic) ses propres subtilités.

Alors même s'il n'est pas de première fraîcheur face à des produits comme Soul Edge, Tekken 3 ou même son successeur VF3, Virtua Fighter 2 s'impose comme le meilleur jeu de combat en 3D sur PC.

Sega semble avoir fait son *mea culpa* en proposant coup sur coup deux conversions PC (World Wide Soccer et Virtua Fighter 2) qui n'ont rien à envier à leurs versions console. Essai réussi donc, pour le retour de la vengeance de Sega sur PC. ■

Bruno Arnoldu

The virtua iron monkey : Kage le maître zen rend hommage à Jet Lee.

Plus dure sera la chute, les gros volent aussi bien que les petits !

Ange blanc contre ninja : combat ringardissime digne des superstars du catch.

L'avis de Bruno

★ ★ ★ ★ *Sega qui semble miser gros sur les versions PC de ses hits maison, pour pallier à l'érosion de ses ventes consoles (en attendant la sortie de la Black Belt 64 bits), a tiré la leçon d'une première vague décevante et nous offre ici une conversion flamboyante de Virtua Fighter 2. Même s'il date un peu, il s'impose comme le meilleur 3D « pouille fighter » disponible sur une machine avec un clavier. Il faut pour terminer souligner l'effort en ce qui concerne les réglages du jeu qui lui assurent rapidité et fluidité sur des machines moyennes sans trop l'enlaidir.*

HIT

Virtua Fighter 2

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- VF2 sur mon PC
- Adapté configs moy.
- Feeling arcade

Les moins

- Ça date un peu
- Pas de version 3Dfx
- Musique insupportable

Jonah Lomu Rugby

Sortez vos écharpes, Jonah Lomu débarque sur nos PC, nous apportant dans ses bagages la première véritable simulation de rugby digne de ce nom. Prenez les commandes de votre [illegible] partez à la conquête d'un rêve : gagner la Coupe du Monde !

Format CD-rom PC
Éditeur Codemasters
Sortie septembre
Prix N.C.
Genre Simulation de rugby
Config. Mini. Pentium, 16 Mo, CD 4x, manette 4 boutons
Config. Recom. P90, 16 Mo, CD 8x, manette 4 boutons

Ce soir, on vous met...

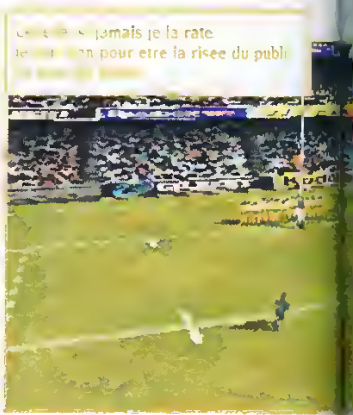
Trois. C'est ni plus ni moins le nombre d'essais que me mettent ces satanés All-blacks à chaque rencontre, et ce, au bout d'une journée entière passée à explorer toutes les possibilités offertes par cette adaptation du jeu de Sega. Ces dernières, très nombreuses, reprennent parfaitement les règles du rugby. Et à moins d'être connaisseur, vous ne comprendrez certainement pas pourquoi cet enfoiré d'arbitre vient de siffler une nouvelle pénalité contre vous.

Mais restons plus terre à terre : sans joystick, ce ne sont pas moins de douze touches, non configurables, qu'il vous faudra utiliser pour diriger vos joueurs, les faire plaquer, passer, botter, sprinter, etc., et leur maîtrise vous demandera quelques parties difficiles. Mais le pire reste à venir. Essayez donc de jouer à deux sans manette... C'est carrément une épreuve d'acrobatie : les bras se croisent au-dessus du clavier et les attouchements digitaux sont inévitables. Cela dit, après quelques heures, on finit par s'y faire. Sonne alors l'heure de la revanche : dernier match du tournoi des Cinq Nations, la France rencontre le Pays de Galles et là, oh joie, oh bonheur, oh Saint-André adoré, un sprint victorieux ridiculise la défense rouge et me permet enfin de marquer un essai. Retentit alors le long cri mélodieux du joueur frustré depuis quatre heures et enfin libéré : «$& ?# j'les ai eus !» D'accord ça vole pas haut mais croyez-moi ça fait chaud au cœur !

[illegible] est française. Poussez un peu[illegible] de mollasson[illegible] les Anglais vont[illegible] récupérer le ballon !

Tout à fait Jean-Louis !

Et à partir de ce moment béni, franchement, on se régale car le jeu se révèle d'un réalisme surprenant. Outre les compétitions les plus célèbres, vous avez la possibilité de jouer un match amical ou de créer un tournoi, dont la difficulté, la durée des rencontres, le vent et la météo sont paramétrables. Mais alors pourquoi, nom d'un p'tit clou, ne pas avoir étendu cette possibilité aux compétitions officielles ? Pourquoi nous obliger à jouer les matchs officiels en cinq petites minutes ? Tâchons d'oublier cela et pénétrons sur le terrain. Avant chaque partie, une anecdote (quasiment toujours la même) concernant chacun des deux pays vous est présentée en même temps que la composition des équipes. La partie débute et vous la suivez par l'intermédiaire


[illegible] jamais je la rate
[illegible] pour être la risée du public

[illegible] eige [illegible] de [illegible] tes

L'avis de Nicolas

★ [illegible] e nos am[illegible] gbymen se rejouis[illegible] enfin une simula[illegible] n de leur sport préféré et, malgre quelques petits defauts qui ★ prive des quatre etoiles (interface difficile, saccades, jeu à ★ deux sans manette quasi impossible et manque d'options), celle-[illegible] presente bien des atouts. Son réalisme 3D et sa jouabilité nous font pénétrer dans la ferveur des grands stades et c'est bien la [illegible]ssentiel. Pour peu que vous ne soyez pas totalement aller-[illegible]que au rugby, ce jeu vous réservera sans aucun doute plusieurs [illegible]eures de plaisir.

[illegible] toutus poteaux sont en plein [illegible] dans le champ de la camera. Y a pas elle n'est vraiment pas bien placee

De pres les joueurs sont deja moins seduisants. Vite eloignons nous de la qu'on y comprenne quelque chose

[illegible] un finit [illegible] un eta désastr[illegible]x avec toute cette flotte on ne voit meme plus les lignes

d'une caméra, comme à la télé quoi, sauf que... Passons rapidement sur les deux premières caméras pour nous intéresser à celle proposant la vue à partir des tribunes latérales. Elle permet une bien meilleure vision d'ensemble, même si le zoom arrière a sans doute été oublié au vestiaire ! En effet, quand le jeu se déroule du côté du terrain où se trouve la caméra, les joueurs (vus alors en gros plan) ne sont plus qu'un amas de couleurs peu agréable à l'œil et on a alors parfois du mal à s'y retrouver ! Ceci dit, les graphismes sont par ailleurs assez séduisants (en haute résolution uniquement) et l'animation en 3D d'assez bonne qualité (malgré quelques saccades désagréables si vous ne possédez pas un lecteur de CD costaud). La bande-son, quant à elle, ajoute une ambiance de stade réussie.

Pour ajouter de la crédibilité au côté spectacle télévisé, des statistiques vous sont communiquées tout au long du match, tandis que deux commentateurs abrutis ne cessent de ponctuer vos efforts de phrases toutes faites, qui, en plus d'être parfois hors contexte, sont vite répétitives et énervantes. Accordons-leur tout de même le mérite de parler en français et de nommer parfois les joueurs en possession du ballon, ce qui a pour résultat de rendre le jeu encore plus vivant. Mais prenez donc la peine d'enlever ces commentaires (ouf, c'est possible même en compétition), vous serez alors pris dans la ferveur d'un stade surchauffé. D'ailleurs, l'ambiance aidant, je me suis surpris après ma première victoire à me précipiter sur une bière en fredonnant « pieds de cochon Marie-Madeleine... » C'est grave docteur ? ■

Nicolas Barbier

[illegible] part pour cinq petites minutes de combat acharne[illegible] temps a [illegible]

Sauter ne s[illegible] pas il faut non seulement un bon timing mais aussi savoir effectuer des ascenseurs

Jonah Lomu Rugby

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Realisme 3D
- Differentes compétitions
- Ambiance de match

Les moins
- Tres peu d'options
- Jeu à deux sans manette
- Système de vue

CYBER VISION

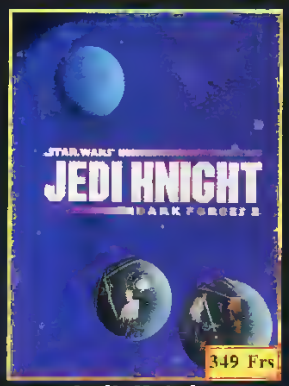
L'Univers du CD-ROM

✆ 08 36 69 04 49

DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS CASH VOS CD ROM D'OCCASION

JEUX, CULTURE, WARGAMES, CHARME : PC / MAC

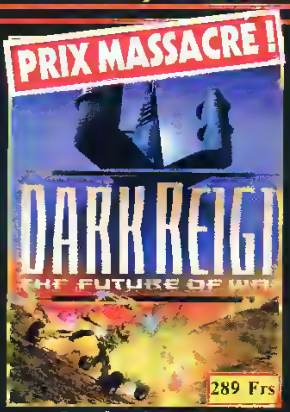
LES NOUVEAUTES JEUX CYBERVISION



349 Frs

Jedi Knight Dark Forces 2 VF

PRIX MASSACRE !



289 Frs

Darkreign VF

HIT !!!

Dark Earth

DISPO

Lands of Lore 2

349 Frs

Warlords 3 VF

349 Frs

Shadow Warrior VF

379 Frs

Myst 2 Riven VF

399 Frs

Mageslayer VO

349 Frs

Hexen 2 VF

HIT !!!

Descent II Undermountain VO

F1 Ra

HIT !!!

Red Baron 2 VO

299 Frs

Extreme Assault VF

299 Frs

Resident Evil VF

299 Frs

Le Bouclier de Gwendoulf VF

349 Frs

Legacy of Kain

399 Frs

Birthright VO

HIT !!!

Conquest Earth VF

ULTIMA ON LINE BIENTOT DISPO EN VERSION US. NOUS TELEPHONER

LES HITS

369 Frs

X Com Apocalypse VF

289 Frs

Dungeon Keeper VF

349 Frs

Perfect Weapon VF

369 Frs

Interstate '76 VF

JEUX DE ROLE

349 Frs

Masterpiece Collection VO

Contient : Shattered Lands, Strahd's Possession, Menzoberranzan, Wake of the Ravager, Stone Prophet et Genie's Curse.

399 Frs

A.D. & D. Forgotten Realms Archives

Les Inédits : Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillsfar, Pools of Darkness. Les classiques : Eyes of Beholder 1, 2 et 3, Pool of Radience, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades.

449 Frs

Betrayal in Antara VO

399 Frs

Shadows Over Riva VO

Ultim VF

HIT !!

FLIGHT UNLIMITED 2 PC

249 Frs

AIR WARRIOR 2 PC

369 Frs

FLYING CORPS PC

379 Frs

F-16 FIGHTING FALCON PC

299 Frs

HIND & APACHE PC

229 Frs

VIP CLASSIC WINGS 1 PC

179 Frs

Su★27 V1.5 MISSION DISK

449 Frs

FLIGHT SIMULATOR 6 PC

399 Frs

F/A 18 HORNET PC/MAC

279 Frs

A-10 ATTACK ! MAC

349 Frs

PACK FLIGHT SIMULATION PC

CONTIENT 5 JEUX :
- X SVGA HARRIER
- X FALCON AT
- X FLIGHT OF THE INTRUDER
- X JETFIGHTER 2
- X FLIGHT SIM TOOL KIT

PACKS

299 Frs

PACK FLIGHT SQUADRON PC

CONTIENT 5 JEUX :
- X FLIGHT UNLIMITED
- X APACHE
- X Su ★ FLANKER
- X FLIGHTER DUEL
- X AIR WARRIOR

199 Frs

199 Frs

ADD-ON DIABLO

Diablo Le Master K ET Uneartle Arsenal V 199 F CHACU

1190 Frs

GAMER 3D FX

THRUSTMASTER, LE TOP DES JOYSTICKS

1190 Frs

F-16 (FLCS) PC FIGHTERSTICK

1290 Frs

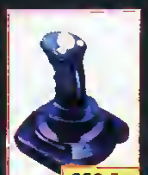
F-22 PC PRO

1190 Frs

F-16 (TQS) PC THROTTLE QUAD.

1090 Frs

RUDDER CONTROL SYSTEM PC/MAC



299 Frs

XL Action Controler PC

990 Frs

MARK 1 FCS MAC

790 Frs

MARK 1 WCS MAC

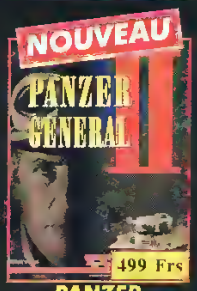
FX FORCE

1290 Frs

FX FORCE PC

LE JOYSTIC AVEC RETOU D'EFFETS !

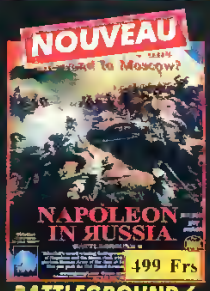
ERIALISM VO



PANZER GENERAL 2 VO

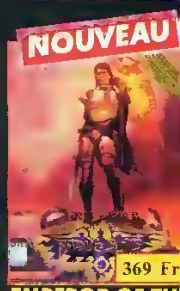
ACHTUNG SPITFIRE

HISTORY OF THE WORLD VO



BATTLEGROUND 6 VO

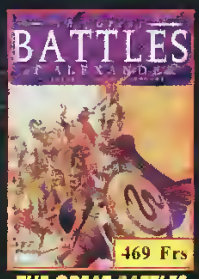
BATTLEGROUND 7 VO



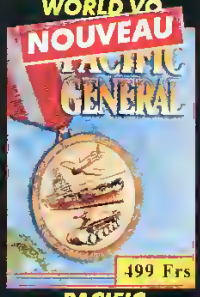
EMPEROR OF TH FADING SUNS VO

TERLOO VF

PANZER GENERAL 2 (ALLIERD Gal) VF



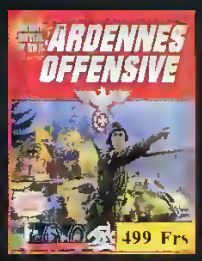
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER NF



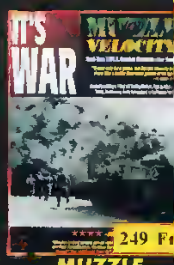
PACIFIC GENERAL VO

FIGURINES PARK

Une nouveauté originale : les plus beaux soldats de plomb sont présentés dans ce CD Rom. Partez à la découverte de ces figurines à travers un univers 3D.



ARDENNES OFFENSIVE VO



MUZZLE VELOCITY VO

ADEAU ! POUR 3 JEUX ACHETES 1 JEU OFFERT

RED ALERT VO ~~349~~ Frs = 0 Frs

Diablo VO

Quake VO

Civilisation 2 VO

Atlantis VF

Tie Fighter VO

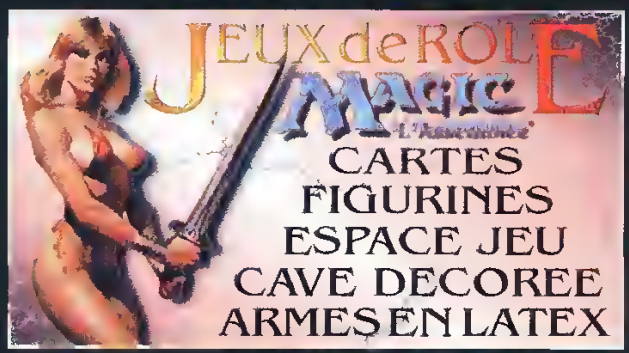
Marathon Trilogy VO

Obsidian VO

- Rama VO : 399 Frs
- Creatures VF : 299 Frs
- Prime Target : 299 Frs
- Duke Nuken 3D : 449 Frs
- Marathon Infinity VO : 299 Frs
- Master of Orion 2 : 499 Frs
- Warcraft 2 VF : 399 Frs
- Command & Conquer : 399 Frs
- Damage Incorporated : 299 Frs

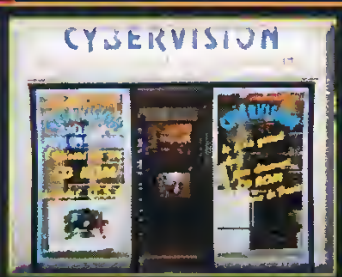
PROMOTION

LANT THRUSTMASTER GRAND PRIX 1



NOTRE ADRESSE :

37, rue de Lappe
75011 Paris
M° Bastille - Ouvert de 9H à 19H



3615 CYBERVISION

3617 CD GRATIS

COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

De 9H à 19H sans interruption

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous pli discret

..... Prénom .....

e .....

....

postal ..... Ville .....

e par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :

/ / / Date : /

GEN 4

PRODUIT	PRIX
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
ENVOI COLISSIMO (en 24h chez vous)	60 Frs

CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom :

Prénom :

Adresse :

Avec un titre comme celui-ci, les créateurs d'Heretic et d'Hexen ne laissent planer aucun doute quant au sujet de leur nouveau soft : éliminer tout ce qui bouge sans faire preuve de la moindre pitié. Enfin une tâche à la hauteur de votre ignominie !

Take no prisoners

Techno parties !

Charmant ce p'tit interieur les gars... Laissez-moi vous feliciter pour votre bon goût !

J espere qu il y a un service des grands brûles dans cet hôpital militaire (gnark, gnark !).

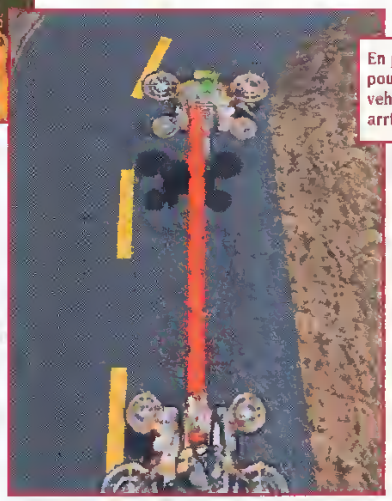
Il en a de bonnes celui-là ! Tranquillement installé dans son fauteuil, entouré d'une dizaine de gardes, il a le culot de me dire qu'il ne veut pas de prisonniers ! Remarquez, je le comprends... Avec cette bombe nucléaire qui s'est abattue sur notre belle ville de San Diego, je ne vois pas où on aurait pu les enfermer ces hypothétiques détenus. Hormis quelques bâtiments contrôlés par une horde d'ennemis enragés, il ne reste plus rien... Mais pourquoi je vous raconte tout ça ? Je sais pourtant très bien que les scénarios de ce genre n'intéressent absolument personne. Ni vous, ni moi, ni même les auteurs qui se sont forcés à écrire un embryon de quelque chose pour entamer le manuel d'utilisation ! De plus, vu la qualité médiocre des scènes cinématiques (ça commence bien !), je suis persuadé que vous ne suivrez même pas l'évolution de ce «scénario». La seule chose importante que vous ayez donc à savoir peut se résumer ainsi : vous êtes seul dans cette jungle et vous devez exterminer tout le monde sans aucune pitié. Lorsque le jeu débute, vous voyez votre personnage du dessus (deux vues peu différentes sont proposées). Vous pouvez marcher, courir, sauter, ramper, tirer (très important !), vous déplacer latéralement ou encore regarder en haut et en bas. Autant dire que la panoplie de mouvements est des plus complètes. Celle des armes et objets de combat en tout genre l'est encore plus. Si vous débutez avec un sabre laser et un fusil, ce ne sont pas moins de douze joujoux que vous pourrez utiliser au final (lance-flammes, laser, pistolet de Gauss, etc.). Ajoutez à cela autant d'armes de jet (grenade fumi-

Le zoo est un de mes niveaux préférés. C'est chouette, il y a(vait) de vrais lions.

Format CD-Rom PC
Éditeur Red Orb Entertainment
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Shoot vu de dessus
Config. Mini. P90, 16 Mo, 130 Mo DD, CD 4x
Config. Recom. P133, 32 Mo, Carte 3Dfx

Les lance-flammes assurent le feu d'artifice à chaque combat. On se croirait au 14 juillet !

Apres ce combat titanesque avec ce robot, la station de survie ne sera pas de trop !



En plus des armes, vous pourrez utiliser des vehicules armés pour arriver à vos fins ..

L'avis de Sébastien

★ *Pour peu que vous possédiez une carte 3Dfx et que vous ne recherchiez pas du spirituel, Take no prisoners devrait vous ravir.*
★ *Son côté fun, bien présent, est renforcé par des détails sonores et graphiques. Vous entendrez ainsi votre personnage s'écrier : « Houston, we have a problem » lorsqu'il pénètre dans une salle pleine d'ennemis et vous apercevrez une ligne blanche entourant un cadavre dans une station de mètro. Tout ceci, l'action à gogo et l'interactivité avec le décor font que l'on ne s'ennuie pas une seule seconde !*
★

gène, mine, cocktail molotov, re-etc.) et vous évaluerez approximativement votre force de frappe. Chaque arme s'accompagnant d'un effet visuel impressionnant, je vous laisse imaginer le caractère flamboyant des grandes batailles !

Feux d'artifices compris

Les ennemis que vous allez affronter sont nombreux et variés. Vous devrez ainsi faire face à des robots dévastateurs, des aliénés explosifs ou encore des rats affamés. Certaines de vos armes n'auront aucun effet sur des catégories particulières d'ennemis, vous devrez donc trouver l'attaque la plus appropriée à la destruction de chacun d'eux. Pour venir à bout des niveaux, vous devrez réussir à dénicher des passages cachés mais aussi à trouver des codes d'accès permettant l'ouverture de zones réservées. Ces codes peuvent être laissés par des ennemis ou bien enregistrés dans des terminaux dispersés aux quatre coins de la carte. Grâce à votre ordinateur personnel, vous pourrez recueillir ces codes mais également bien d'autres informations (carte du secteur, renseignements sur les armes et les ennemis, etc.). Sachez cependant que vous n'êtes pas obligé de finir un monde pour passer au suivant. Pour ce faire, il vous suffit de trouver le moyen de locomotion qui vous y conduira (hélicoptère, bateau, camion, etc.). Les 20 niveaux proposés sont beaux, détaillés et peuvent donc être parcourus de manière non linéaire. Vous visiterez ainsi un hôpital avec son administration et sa salle des urgences ou encore un zoo avec ses singes et sa cage aux lions. Au niveau de la réalisation, il est vivement conseillé de posséder une carte 3Dfx afin de profiter au mieux de graphismes réussis et d'une fluidité sans faille. Sinon, vous pourrez toujours vous rabattre sur le mode 320x200 pour une bonne fluidité (mais des graphismes laids) ou le mode 640x480 pour de beaux graphismes (mais une détestable fluidité). Cruel dilemme, n'est ce pas ? L'option multijoueur n'a pas été oubliée avec six modes de jeu accessibles par réseau, modem ou Internet. Take no prisoners est donc un jeu fun au principe simple qui sera sûrement apprécié des joueurs de la génération Doom ! ■

Sébastien Tasserie

Si les armes sont dévastatrices, elles sont également impressionnantes au niveau visuel !

Take no prisoners (sans 3Dfx)

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★

Take no prisoners (3Dfx)

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Jeu non linéaire
- Équipement abondant
- Thème des niveaux

Les moins
- Scènes inter médiocres
- Scénario inexistant
- Config' sans 3Dfx

Excalibur 2555 AD

Lara chez le roi Arthur

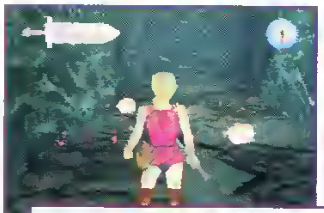
Que diriez-vous d'incarner la nièce de Merlin s'envolant vers un futur délirant où la magie est omniprésente, dans l'espoir de reconquérir l'épée Excalibur ? Rien ? Vous avez peut-être tort car une grande aventure se cache loin du royaume de Camelot.

Le nouveau jeu de Telstar apporte sa part d'anachronismes et autres paradoxes temporels que le cinéma hollywoodien tend à décliner à toutes les sauces. En 2105, une météorite dévaste la Terre, obligeant les rescapés à fonder une société souterraine. Des siècles plus tard, ce nouveau monde se détermine en fonction d'une hiérarchie sociale divisée en trois groupes, du plus pauvre au plus puissant (les Elysians). Là dessus, un tyran débonnaire nommé Delavar, qui doit sans doute s'ennuyer ferme, a l'idée bizarre d'envoyer ses sbires à Camelot pour dérober Excalibur. Le massacre est de taille et tous les chevaliers de la Table Ronde voient leur vain courage sombrer dans les affres du ridicule. Toujours est-il que Delavar récupère l'épée pour se la jouer grand méchant de l'histoire. Soit ! Le scénario abracadabrant d'Excalibur n'est pas d'une originalité transcendantale (rappelez-vous le film *Un cosmonaute à la cour du roi Arthur*) mais il sert de prétexte à l'exposition d'un monde techno-médiéval où magie et ordinateurs cohabitent avec un réalisme des plus douteux. Le jeu est d'ailleurs à l'image de cette magouille narrative : un cocktail limité de nombreux genres. À l'instar de Tomb Raider, vous incarnez une jeune fille au look anguleux dans un univers en 3D que seule la carte 3Dfx rend acceptable. Cependant, l'action n'est pas vraiment de mise. Ici, il faut plus ou moins réfléchir, collecter des objets, les donner à des personnages précis dans l'espoir

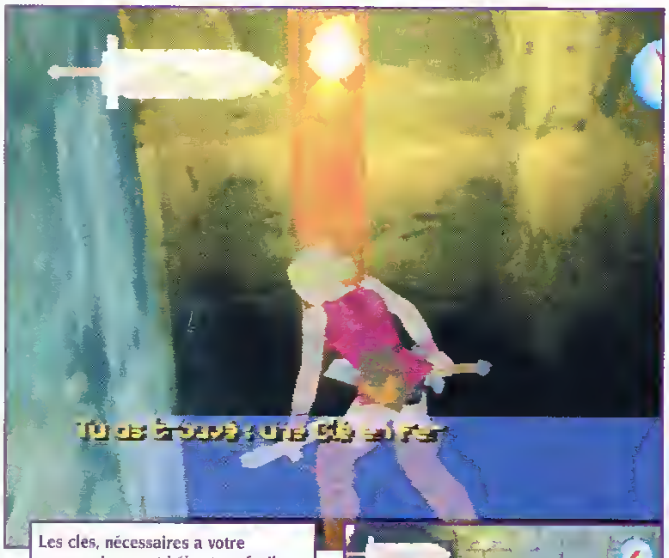
Ce faisceau de lumière vous téléporte à un autre lieu étrange du niveau.

Les combats, statiques, exigent l'alternance parade/coup. Hélas, seules trois attaques à l'épée sont disponibles !

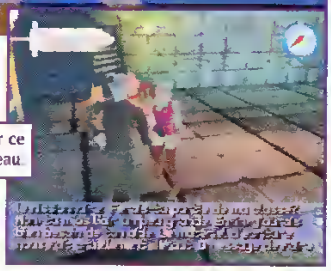
Format CD-Rom PC
Éditeur Telstar
Sortie octobre
Prix Env. 350 F
Genre Aventure
Config. Mini. P166, 16 Mo, CD 2x, compatible SoundBlaster
Config. Recom. P133 et plus, 16 Mo, 2 Mo VRAM, CD 4x, compatible SoundBlaster, carte vidéo SVGA avec DirectX 3, optimisé pour 3 dfx



De nombreux pièges pervers comme ceux-ci entraveront votre quête. Soyez prudents et avancez à pas de loup !



Les clés, nécessaires à votre progression, sont hélas trop faciles à trouver.



Trouvez du matériel d'écriture pour ce professeur et il vous offrira un petit cadeau.

d'avancer, décoder des pièges ... enfin franchir les niveaux afin de se confronter finalement à ce sacré Delavar, quoi ! Bref, Lara Croft avec une épée au sein d'une grande aventure en 3D aux énigmes teintées de The Dig ou des Chevaliers de Baphomet, en plus infantile !

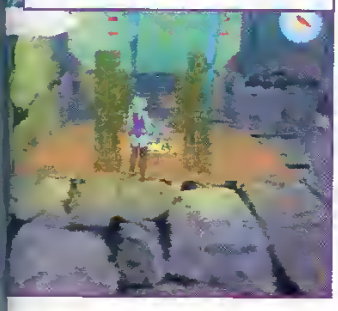
L'habit ne fait pas le moine !

Certes, les combats sont présents, mais ils sont franchement limités. Quand un vilain monsieur s'approche de vous, appuyez sur Alt pour vous mettre en garde et frappez trois coups (appuyez longtemps et vous obtiendrez un coup spécial assez balèze). Si plusieurs ennemis sont là, chacun se battra à son tour. C'est dire à quel point les rixes, laborieuses, ne sont pas le point fort du jeu. Mais le plus décevant est encore à venir. D'emblée, si vous ne possédez pas une 3Dfx, laissez tomber ! Sans cette carte, les décors ne sont pas de toute beauté. Loin s'en faut. Si la gestion de la 3D est plutôt réussie, le jeu n'évite pas quelques bugs d'affichage, en particulier lors des changements automatiques d'angles de vue, où la tête de votre héroïne disparaît complètement. Mais le vrai défaut d'Excalibur reste son intérêt. À trop vouloir mélanger les genres et emprunter aux autres les caractéristiques qui ont fait leur succès (Tomb Raider pour le personnage, Zelda pour la magie, Resident Evil pour les combats statiques. .), Excalibur se perd dans un maelstrom de contraintes qui finissent par limiter le plaisir de jeu. Les angles de vue sont parfois incertains, l'action est vite rébarbative, les niveaux sont répétitifs et les énigmes trop faciles (mettre un aliment dans une cage pour attraper un rongeur relève sans doute pour les programmeurs d'une difficulté déconcertante). Reste un jeu néanmoins sympathique en raison de son histoire délirante et de sa longue durée de vie. ■

Yannick Dahan

Faites attention aux scorpions. Leur poison est très douloureux !

Apportez à cet homme du vin et il vous ouvrira une porte.



Excalibur fait parfois cohabiter décors médiévaux et machines futuristes. Fascinant !

L'avis de Yannick

★★ *Dans Excalibur 2555 AD, tout est affaire de goût. S'il est vrai que les énigmes sont simplistes, que les combats sont statiques et que le jeu est assez répétitif, Excalibur dégage à mes yeux une ambiance sympathique, pour peu que l'on trouve complètement délirante l'arrivée d'une apprentie sorcière moyenâgeuse dans un futur post-apocalyptique. Certes, une ambiance ne fait pas un jeu, mais elle peut le sauver de la catastrophe. C'est le cas d'Excalibur, qui mérite d'être essayé avant de subir un flot d'opprobres.*

Excalibur 2555 AD

Graph. (3Dfx)	★★★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- L'histoire délirante
- Les graphismes 3Dfx
- La durée de vie

Les moins
- Énigmes trop faciles
- Combats ennuyeux
- Trop répétitif

7th Legion

Mon mech à moi

Lorsque des prêtres et des cavaliers montés sur dinosaures se joignent aux chars et aux mechwarriors dans des batailles en temps réel, on se dit que le résultat pourrait être convainquant... Surtout lorsque l'on saupoudre tout cela d'un zeste de Magic !

Pas de doute, c'est la guerre. Depuis le mois dernier, c'est l'affrontement entre Conquest Earth Dark Colony, Démons et Manants, Total Annihilation, Dark Reign et bientôt, Starcraft. Et nous, les joueurs, au beau milieu de tout ça. Vers qui se tourner dans ce gigantesque champ de bataille virtuel ? Vers 7th Legion ? Ah, mais c'est qu'il a des atouts dans sa manche, notre p'tit bleu ! Résistera-t-il face à ses redoutables concurrents ? C'est ce que nous allons tenter de savoir Commençons par les forces en présence : la Septième Légion d'un côté et les Chosen de l'autre, qui se tapent dessus sans trop savoir pourquoi Gageons qu'ils se disputent la domination de leur monde, pour ne pas changer Les habitués ne seront pas dépaysés : on construit des bâtiments en les sélectionnant dans une barre d'outil, et certains d'entre eux donnent accès à de nouvelles options de construction (unités et structures) .. Bref, rien de bien nouveau. On pourra donc agrémenter sa base d'un centre d'entraînement de troupes, d'une usine d'engins de guerre, d'un hôpital (pour soigner les blessés), d'un radar, de divers systèmes de défense, d'une plate-forme de réparation, d'un laboratoire de recherche, etc. Au total, pas plus d'une douzaine d'infrastructures différentes. Et les ressources ? C'est très simple, il n'y en a pas... Même pas de Tiberium à collecter ! On dispose en réalité d'une somme d'argent de départ et d'une solde qui tombe périodiquement et qui dépend du grade du joueur (plus on a causé de pertes ennemies, mieux on est noté) En général, lorsqu'un jeu s'affranchit des ressources, on peut s'attendre à une action soutenue (souvenons-nous de Z) . Effectivement, 7th Legion est extrêmement rythmé : les constructions ne prennent pas plus de trois secondes, les unités sortent à un rythme effréné, bref, le joueur n'a pas une minute à lui .. C'est bien beau les cadences infernales, mais lorsqu'on ne peut pas les gérer pour cause d'interface brouillonne, de lenteur de jeu et de curseur pesant, tous ces efforts louables sont réduits à néant.
Il faut effectivement s'y reprendre à

Avec des giclees laser pareilles et la carte God Hammer, gageons que le OG ennemi ne va pas resister longtemps.

De jolies scenes cinématiques bien violentes ponctuent les missions réussies Sourlez les gars, vous etes filmes !

Les guerriers montés sur dinosaures sont des éclaireurs rapides mais très peu résistants · courage fuyons !

Moi ! envole des arbres au combat ? Normal une carte m a permis de metamorphoser temporairement mes hommes !

Format CD-Rom PC
Éditeur Electronics Arts
Sortie Disponible
Prix Env. 350 F
Genre Stratégie temps réel
Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom. Pentium 166, 16 Mo, CD 4x

Pas de rapport, mais sachez que les cartes multijoueur peuvent être jouées seul contre plusieurs ordinateurs. .

La sélection des cartes de bataille s'effectue dans les cases situées en haut à droite de l'écran qui en contient cinq maximum

deux fois pour sélectionner un groupe (heureusement, on peut en constituer une dizaine grâce à des raccourcis-clavier), une unité ou simplement un bâtiment. Même si les sprites sont gros, le curseur doit être à un certain endroit pour que la sélection soit effective. Pour le confort de jeu, on repassera.

Pour se réchauffer un peu sur la banquise, rien de tel qu'un bon feu d'artifice avec les robots ennemis !

La merveille du jeu

Les unités, quant à elles, vont du banal (plusieurs types de chars, infanterie et mechwarriors) au bizarre (prêtres lanceurs de bénédictions, cavaliers montés sur dinosaures...). Mais la grande trouvaille de 7th Legion, ce sont surtout les fameuses cartes de bataille : une idée de génie ! Chaque joueur dispose effectivement d'une à cinq cartes parmi une trentaine différente. Chacune d'elles, tout comme les «instantanés» du jeu Magic the Gathering, ont un effet immédiat sur les unités ou le terrain : destruction d'un ou plusieurs ennemis, prise de contrôle de bâtiments adverses, bonus aux dommages, déplacement rapide, invisibilité, invocation de bestioles, guérison, bénédiction, etc. La liste est longue et on reçoit les cartes assez rarement et au hasard. Cette option de jeu autorise donc des renversements de situation spectaculaires et des stratégies d'attaque imprudentes. Sans parler de l'importance du hasard qui permet aux novices de balayer les plus expérimentés. Si l'ordinateur utilise déjà très bien ses propres cartes, c'est contre un ou plusieurs adversaires humains que les parties sont les plus délirantes (jusqu'à six joueurs). Comme dans Canon Fodder, les unités gagnent du galon et donc de l'expérience : cela les rend plus meurtrières et plus résistantes, mais loin d'être immortelles. C'est bien sûr la seconde bonne idée du jeu.

Finalement, à part ces deux bons points, 7th Legion reste un clone assez banal de Command & Conquer. Les graphismes restent assez inférieurs à ceux des concurrents, les animations sont décevantes et le jeu est trop lent sur un Pentium 133 avec 48 Mo de Ram ! Déception ■

Luc-Santiago Rodriguez

La carte Battle Rage rend les unités encore plus dévastatrices. Pratique pour réduire un bâtiment à néant rapidement.

Le brouillard de guerre se reforme complètement après le passage d'une unité : une véritable purée de pois !

L'avis de Luc-Santiago

★ ★ *Un seul mot pour qualifier 7th Legion : quel gâchis ! Les cartes instantanées, des unités qui gagnent de l'expérience et des troupes originales ne sauvent malheureusement pas ce énième clone de la banalité. Les innovations sont pourtant excellentes mais le manque d'originalité, la lenteur impardonnable et surtout l'interface imprécise constituent les plus gros défauts de ce soft qui aurait pu donner beaucoup de plaisir. C'est malheureusement la règle du jeu : la concurrence est énorme et seuls les meilleurs vaincront !*

7th Legion

Graphisme	★★
Son	
Animation	★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Action soutenue
- Cartes de bataille
- Unités décorées

★ **Les moins**
- Lenteur
- Interface
- Peu innovant

Speedboat Attack ★★

Jeu d'arcade
sur PC-CD-Rom
édité par Telstar

Speedboat Attack est un jeu de courses nautiques très rapide, graphiquement soigné et riche en action. Le joueur ayant le choix entre dix circuits et cinq hors-bord différents (dotés d'armes et de caractéristiques distinctes). Dommage que l'intérêt s'émousse vite à cause d'un manque de possibilités et de variété, car les premières courses restent très amusantes ! Jouable sur Internet, Speedboat Attack donnera sans doute toute sa mesure à quatre joueurs ou plus ■

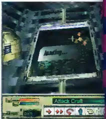
Virtual Chess II HIT ★★★★★

Jeu d'échecs sur PC CD-Rom/Win95 édité par Titus

Il faut bien reconnaître que Titus semble prendre le pas sur son grand rival [illegible] ■

Virus ★★

Bizarrerie
sur PC-CD-Rom
édité par Telstar



L'intérêt de Virus est d'offrir une représentation visuelle des fichiers de son propre disque dur (infecté par... et oui des virus qu'il faut éradiquer !). Autant dire que si ce dernier ne regorge pas de .TXT, de .WAV ou de .BMP, les décors se borneront à de simples couleurs futuristes trop semblables. Bien sûr, il reste l'option stratégie/temps réel qui reste tout de même bien limitée. En somme, l'idée de base était bonne mais son exploitation aurait gagnée à être plus réfléchie ■

RÉVOLUTION MULTI-MÉDIA

21 - 23 novembre 97
Paris Expo / Pte de Versailles

LE SALON 97

Voyons ensemble le multimédia dans son ensemble.

Le grand rendez-vous des passionnés de jeux vidéo,
SUPERGAMES
est maintenant au sein de RÉVOLUTION **MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h
Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97
de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs
Informations : www.jawx.com/revolutionmultimedia
Serveur vocal Miller Freeman :
08 36 68 09 29 (2,23 Frs TTC la minute)

Miller Freeman

La force de frappe de Microsoft

«Le retour de force soit avec toi, lecteur de Gen4». C'est ainsi que le maître Jédaïe Bilou de la planète Microsoft aurait pu annoncer le renouvellement de sa gamme de joystick et sa prise de position dans le «bâton de joie» à retour de force.

Grâce à la rotation du manche pouvant faire office de palonnier, à une robustesse de bon aloi et à une précision redoutable, Microsoft avait réussit à imposer un standard en matière de joystick : le Sidewinder 3D Pro. Aujourd'hui la petite entreprise de Seattle qui bricole dans son garage, renouvelle sa gamme de «bâtons de joie» avec deux nouveaux modèles. Sûr que ça va faire plaisir à ma petite sœur, surtout que, pour l'un des deux, Microsoft donne désormais dans le retour de force...

À bâtons rompus

Le Force Feedback, comme son nom le laisse supposer, est une manette à retour de force. Grâce à des moteurs électriques et des signaux envoyés par le logiciel, la manette va bouger en fonction des péripéties du jeu. Un impact de balle vous sera transmis par une secousse tandis qu'un virage trop rapide en voiture va opposer une résistance inverse aux mouvements.
La manette utilise les brochages midi. Du coup, Une seule connexion via le port jeu d'une carte-son est suffisante. Une alimentation électrique fournit l'énergie à deux puissants moteurs et à un microprocesseur de 25 Mhz qui prend en charge le retour de force sans pour autant solliciter les ressources du processeur central. Un capteur sur le manche détecte la présence de votre main et active les fonctionnalités. Utilisé dans un jeu sans retour de force, les moteurs du Force Feedback font office de ressorts de rappel. Il est d'ailleurs possible d'en régler la dureté et la «réactivité». Si dans l'ensemble cela fonctionne plutôt bien, dans certains jeux comme Need for Speed 2, il y a parfois un temps de latence désagréable. C'est pourquoi, nous conseillons d'acquérir ce joystick (environ 1300 F) surtout pour un usage avec des logiciels compatibles.
Le Precision Pro, quant à lui, s'il ne renvoie pas la force, est d'une précision redoutable. Nul doute qu'il devrait être le nouveau joystick de référence comme l'a été son prédécesseur le 3D Pro. Il propose un socle mieux étudié que l'ancien qui lui confère une bonne stabilité. La résistance du manche est également bien plus agréable. On peut juste déplorer une course un peu courte. Reste qu'avec les 16 boutons programmables et le palonnier intégré, on n'est pas loin du joystick idéal.

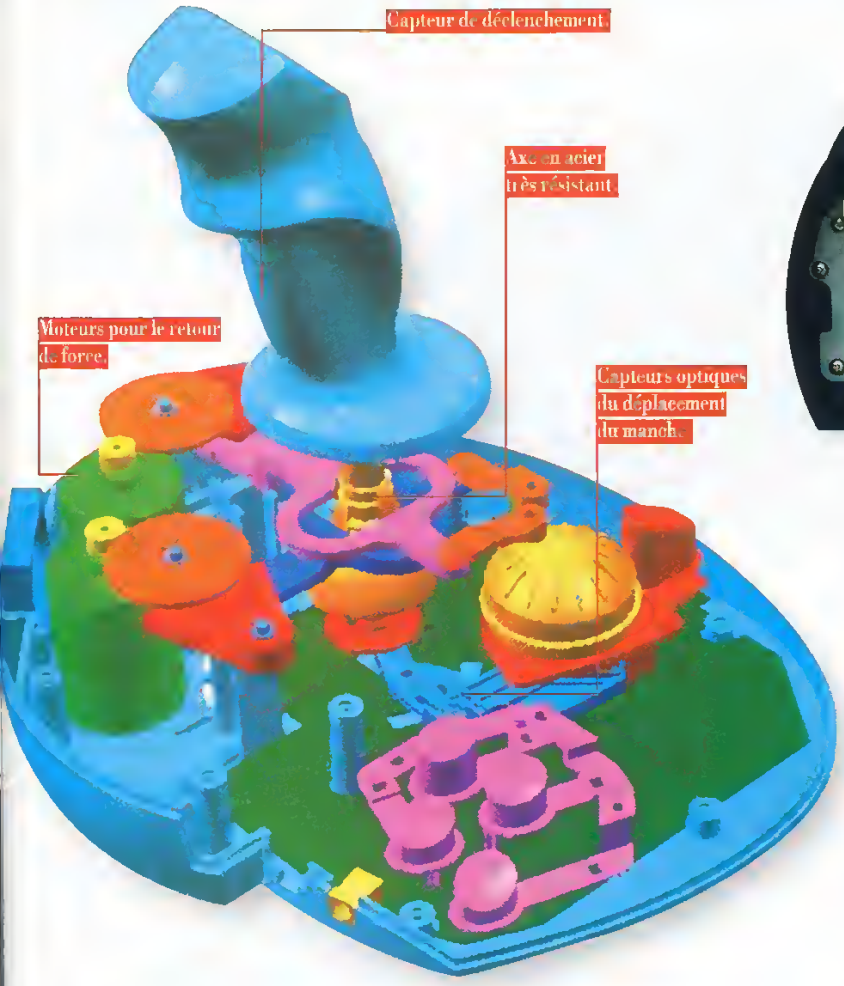
Tient dans la main

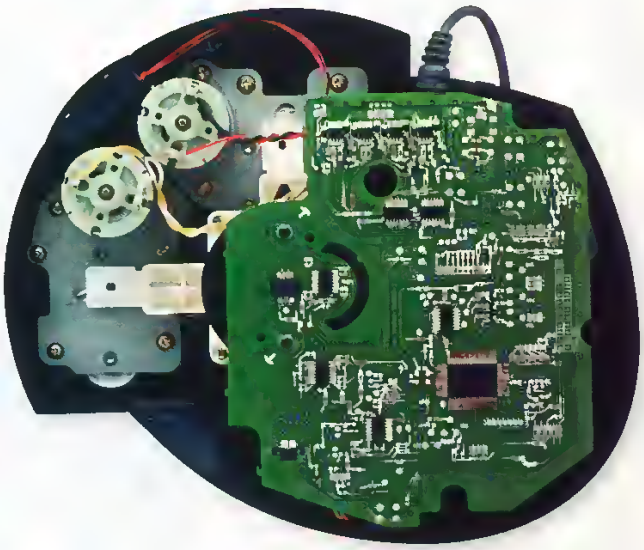
On avait reproché au manche de l'ancien Sidewinder un certain manque d'ergonomie, il a donc été redessiné. Résultat, les deux manettes sont dotées d'une nouvelle ergonomie tandis que la partie manche et les boutons sont identiques sur les deux produits. Le résultat est très convaincant... sauf pour les gauchers. Reste que si on est droitier ou ambidextre, le manche tombe naturellement sous la main et les boutons sont

Sidewinder Force Feedback

Constructeur : Microsoft
Langue : Français
Prix : moins de 1300 F

★★★★★





L'électronique du Force Feedback

bien placés. Le chapeau chinois et les trois boutons sont peut-être encore un peu proches et peuvent entraîner des confusions dans le feu de l'action. Gardez la tête froide et le doigt sûr, jeunes Jédaïe ! Le poussoir des gaz a été remplacé par une molette bien plus progressive qui évite les sauts trop importants de l'ancien Sidewinder. Bien entendu, le manche pivote toujours sur lui-même mais on peut choisir par le logiciel si cela entraîne une rotation pour un palonnier ou une translation pour un doom-like

Un bâton très soft

Avec le logiciel de configuration (Sidewinder 2.0) livré avec les deux manettes, Microsoft signe un sans faute. En activant le programme, un choix de profils de jeux vous est proposé. Il suffit de valider celui que vous voulez parmi les 30 fournis. Mais on peut également personnaliser simplement ses propres configurations. Le joystick apparaît dans une fenêtre et il suffit de cliquer sur le bouton de votre choix pour lui attribuer une touche ou une fonction manette. Ensuite vous enregistrez et le tour est joué. Raffinement extrême : les profils de jeux sont sauvegardés sous forme de fichiers et peuvent donc être échangés avec les copains. Par ailleurs, une touche «shift» permet de doubler les possibilités. Ainsi, deux fois huit boutons sont disponibles. Des réglages avancés permettent même de régler la course, la sensibilité et l'émulation Dos en CH ou Thrustmaster. Il faut signaler que les deux manettes ne sont compatibles Dos que si l'application est lancée depuis Windows 95. Sur le Force Feedback, vous pouvez de plus vérifier les effets de retour de force et paramétrer leur intensité. ■

Bruno Gasnier

Sidewinder Precision Pro

Constructeur : Microsoft

Langue : Français

Prix : moins de 450 F

★★★★★

Sphere Pad 3D

Non, chez Guillemot, ils n'ont pas perdu la boule, bien au contraire. Le Sphere Pad 3D est une drôle de manette en plastique surmontée d'une grosse boule à ressorts en caoutchouc qui fonctionne sous Windows 95. C'est écrit dans la documentation : le Sphere Pad 3D tourne avec tous les jeux Win95 ! Avec Hellbender, que j'ai pris complètement au hasard, la manette fonctionne du premier coup. Par pression ou rotation de la boule, le vaisseau recule, vire, monte, descend, etc. Étrange sensation... Allez, un petit Quake, pour le fun. Il paraît que les doom-like sont le terrain de prédilection du Sphere Pad 3D. Au début, je suis un tantinet désorienté. Faut dire que je suis plutôt un acharné du clavier. Mais avec un peu d'entraînement, on extrait rapidement la substantifique moelle du Sphere Pad 3D. La boule représente en fait le joueur : une pression et il marche, une pression plus forte et il court. Si on incline la boule vers le bas, le personnage regarde en bas, si on la tourne, il tourne, si on appuie, il se baisse et ainsi de suite. Le tout est toujours proportionnel à la force exercée. Comme je suis un peu du genre têtu, une heure plus tard le maniement était devenu automatique. Ceci dit, le Sphere Pad me semble efficace uniquement pour ce type de jeu. Si vous êtes donc un forcené de Quake ou Duke Nukem 3D et qu'un peu d'apprentissage ne vous fait pas peur, vous avez trouvé l'arme absolue.

★★★★

Constructeur : Guillemot / **Langue** : français / **Prix** : moins de 500 F

Pioneer 24x

Encore une fois, Pioneer est fidèle à sa renommée et nous présente un lecteur 24x interfacé en IDE ATAPI de bonne facture. Certes, nos tests lui ont attribué un taux de transfert maximum de 3100 Ko par seconde, mais, même si ce n'est pas les 3600 Ko/seconde attendus, les performances restent tout à fait acceptables, compte tenu de l'ensemble du marché. Par ailleurs en utilisation réelle, 41 Mo en un seul fichier sont transférés en 34 secondes. Dans le même ordre d'idées, 124 Mo répartis en 336 fichiers sont expédiés en 3 minutes.
C'est son temps d'accès avantageux de 75 millisecondes - temps mesuré - qui lui confère cette rapidité dans le transfert des petits fichiers. Seul le 24x de Hitachi peut prétendre rivaliser avec le lecteur de Pioneer. Certes, au prix approximatif de 1200 F, l'appareil semble un peu cher, mais on le trouve aux environs de 1000 F dans certains points de vente spécialisés. L'appareil est muni d'un tiroir dont l'éjection est souple. Le tableau de bord est pourvu de deux boutons ; l'un pour le stop et l'éjection et l'autre pour le « play » et l'avance rapide. Le modèle présenté ici est destiné au marché OEM (comprendre directement aux assemblleurs et pas au grand public), c'est pourquoi, son tableau de bord est un peu différent. Le logiciel d'installation pour les pilotes Dos est sans fioriture, mais efficace. Une mise à jour est d'ailleurs possible sur le site web du constructeur (http ://www.pioneer eur com.). Le lecteur est compatible Windows 95 et il lit même les CD-RW, les CD réinscriptibles. Enfin, un modèle dit « slot in », sans tiroir devrait prochainement être disponible.

★★★★★★

Constructeur : Pioneer / **Langue** : Français / **Prix** : moins de 1200 F

DELTAROM VPC
65, Avenue Paul DOUMER - BP 25
92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Ouvert du Mardi au Samedi
de 11h à 13h et 14h à 19h30
Lundi 14h00 - 19h00
Jeux PLAYSTATION et
SATURN en Magasin.

MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 1
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

ACCESSOIRES

CH F16 COMBAT STICK. 545 F	CH THROTTLE. . . . . 695 F	Squadron Commander . . . . 690 F
CH F16 FIGHTER STICK. 795 F	CH PRO THROTTLE . . . . 895 F	ThrustMaster ACM Card . . 295 F
CH F16 FLIGT STICK . . . 395 F	CH VIRTUAL PILOT . . . . 495 F	ThrustMaster F16-FLCS. 1.050 F
CH FORCE FX . . . . . 1.190 F	CH VIRTUAL PILOT Pro. 795 F	ThrustMaster Volant T2. . . 990 F
CH FORCE FX + Jet F3 . 1.349 F	FLIGHT LEADER 3D + jeu Tie	Thrust. Volant T2 + jeu. . 1 090 F
CH GAME CARD 3 . . . . . 295 F	Fighter Collector. . . . . 349 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH PEDALS. . . . . 495 F	SIDE WINDER 3D PRO . . 395 F	ThrustMaster TOP GUN . . 335 F
CH PRO PEDALS . . . . . 795 F	Side Winder GamePad 3D . 285 F	Volant+Pédaler Mad Catz. 545 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX . . . . . 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD 1.090 F
MONSTER 3DFX. . . . . 1.249 F
MONSTER 3DFX + JEUX. . . 1.389 F

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

7TH GUEST NF	Burried in Time VF	DUNE I & 2 VF	HARVESTER VF	NAVY STRIKE NF	SILENT THUNDER VF	TOONSTRUCK VF
11 TH HOUR VF	CIVIL WAR VF	Dungeon Master 2 VF	Heroes Might Magic vf	NORMALITY VF	SPACE HULK 2 NF	Tonn's Passage VF
Acerass the Rhine NF	Civil War General VF	DISCWORLD VF	INCA 2 VF	OLYMPIC GAMES	STEEL PANTHER VF	ULTIMA 8 VF
AFTER LIFE VF	COLONIZATION VF	Fantasy General VF	Jewels of the Oracle VF	OLYMPIC SOCCER	TEK WAR VF	VIRTUAL SNOOKER
ASCENDENCY VF	CONGO VF	FIELDS of GLORY VF	KING QUEST 7 VF	OTHELLO VF	Terminal Velocity NF	WARCRAFT NF
Beneath Steel Sky VF	CYBERIA NF	FIFA SOCCER 96 VF	LARRY 5 VF	Panzer General II NF	THE D VF	WARHAMMER VF
BATTLE ISLE 3 VF	Daedalus Encounter VF	FLIGHT Unlimited VF	LAST DYNASTY VF	SCREAMER VF	THE DIG VF	X-WING COLLECTOR
BIG RED RACING VF	Destruction Derby NF	FULL THROTTLE VF	LEISURE LARRY 6 VF	SETTLERS VF	THIS MEANS WAR VF	YAHTZEE VF
BIOFORGE VF	DUKE NUKEM 3D	HARDLINE VF	MAGIC CARPET 2 VF	SILENT HUNTER VF	TIE Fighter Collector	Z VF

PC CDROM 79 F

CYBERMAGE NF
HI-OCTANE VF
INDY 4 VF
MONKEY ISLAND 2 VF
Police Quest 4 VF
REBEL ASSAULT VF
SAM & MAX VF
ShockWave Assault NF
SPACE QUEST 6 VF
Under A Killing Moon VF

JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF	275 F	Crusader : No Regret NF	275 F	GT RACING 97 VF	249 F	Magic L'Assemblee VF	335 F	Quake Mission Pack 2 NF	195 F	Super Street Fighter 2.	129 F
3D ULTRA MINI GOLF	149 F	CYCLONES VF	299 F	GUY ROUX Manager VF	269 F	MASTER OF ORION 2 VF	325 F	Rally Championship VF	295 F	SYNDICATE WARS VF .	295 F
688I HUNTER KILLER VF	325 F	DARK COLONY VF	299 F	HARPOON CLASSIC 97	265 F	M.A.X. VF	325 F	Rally Champion X-MILES	159 F	TACTICOM VF	175 F
A4 NETWORKS VF	195 F	DARK EARTH VF	Tél	Heroes M&M 2 Deluxe VF	325 F	M.D.K. VF	325 F	RAMA VF .	249 F	TEN PIN ALLEY NF	279 F
ADIDAS POWER SOCCER	Tél	DEADLOCK VF	195 F	Heroes Magic 2 Data NF	149 F	MEGARACE 2 VF	245 F	RAYMAN VF	249 F	Terminator Futurshock NF	295 F
AGE OF SAIL VF	299 F	DEATH RALLY NF	129 F	HEXEN (Heretic 2) NF	245 F	Micro Machine 3V NF	299 F	RAYMAN DESIGNER VF	169 F	THE HIVE WIN 95 NF	199 F
AH-64D Longbow Gold VF	325 F	Demons & Manants VF	269 F	HEXEN 2 (3D)	335 F	MISSION CRITICAL NF	195 F	REAL ATC VF .	Tél	THE LAST EXPRESS VF	329 F
AH-64D KOREA DATA VF	195 F	DIABLO NF	335 F	INCA COLLECTION VF	175 F	MONOPOLY VF	260 F	REBEL ASSAULT 2 VF	149 F	THEME HOSPITAL VF .	315 F
AH-64 D LONGBOW + A T F +		DIE HARD TRILOGY VF	325 F	International rally champ vf	295 F	MOTO RACER VF	295 F	RED ALERT : C & C VF	295 F	TIME LAPSE VF .	285 F
EF 2000 VF	395 F	DISCWORLD 2 VF	245 F	INTERSTATE 76 VF	295 F	MYST VF	295 F	Red Alert - Mission MAD vf	129 F	Time Warrior + Pad . . .	329 F
AIR WARRIOR 2 NF	249 F	DRAGON LORE 2 VF	275 F	JACK NICKLAUS 4 Spec	325 F	Need for Speed Special Edit	245 F	RESIDENT EVIL (3D)	295 F	TINTIN au Tibet VF	199 F
ALBION VF	149 F	Duke Nukem Atomic Ed	199 F	JEDI KNIGHT (3D) VF .	Tél	Need For Speed 2 VF .	295 F	RIPPER VF	149 F	Tintin - Le Temple du Soleil	199 F
ALIEN TRILOGY NF	195 F	DUNGEON KEEPER VF	299 F	JET FIGHTER III NF	345 F	NHL HOCKEY 97 NF	249 F	RISING LANDS VF	325 F	TOMB RAIDER VF	249 F
Alone in the Dark 3+2+I VF	295 F	ECSTATICA 2 VF	299 F	JONAH LOMU	299 F	NINE VF .	345 F	RISK VF	295 F	TOMB RAIDER 2 VF	Tél
ARENA 2 . Dagerfall NF	335 F	EF 2000 DELUXE VF	295 F	KARMA VF	199 F	Operation Surviv vf (C&C)	125 F	ROLAND GARROS 97 VF	295 F	TOTAL ANNIHILATION .	Tél
ASTERIX & OBELIX VF	199 F	EUROPE I NF	249 F	KICK OFF 97 VF	269 F	OUTLAWS NF	325 F	SCREAMER 2 VF	195 F	Total War data warcraft 2	149 F
ATLANTIS VF	329 F	EUROPE 2 NF	275 F	King Quest Anthology NF	195 F	OUTPOST 2 VF	Tél	SEGA RALLY NF	295 F	TOUCHE-COULE VF	295 F
BANZAI BUG NF	295 F	EXCALIBUR VF	329 F	K K N D VF	249 F	PANDORA Directive VF	329 F	Sensible World Soccer 97 vf	249 F	TRUCKS VF	299 F
Batailles du Pacifique VF	345 F	EXTREME ASSAULT VF	299 F	LANDS OF LORE 2 VF	Tél	PANDEMONIUM VF.	285 F	SETTLERS 2 DELUXE VF	269 F	US Navy Fighter 97 VF .	335 F
BattleGround SHILOH VF	299 F	FI GRAND PRIX 2 VF .	335 F	L B A 2 VF	299 F	Perfect Assassin vf	349 F	SETTLERS 2 Data disk VF	159 F	VIRTUA FIGHTER 2	Tél
Betrayal in Antara VF.	329 F	F1 RACING VF	Tél	L'Entraineur Data Disk VF	169 F	Perfect Grand Prix 2	149 F	Shadow of Empire (3D)	335 F	VERSAILLES VF	379 F
BIRTH RIGHT VF .	329 F	F16 FIGHTING FALCON	325 F	L'Entraineur + Data Disk vf	295 F	PERFECT WEAPON VF	329 F	SHADOW WARRIOR NF	Tél	VODOOLUNGE NF	245 F
BLOOD NF	289 F	F22 LIGHTNING VF	295 F	Le Cauchemar de PPD VF	249 F	PETE SAMPRAS NF	299 F	Sherlock Holmes 2 VF	325 F	Warcraft 2 - 70 Missions	129 F
CAESAR 2 VF	249 F	FABLE VF	199 F	Le Deuxieme Monde VF	295 F	PHANTASMAGORIA VF	275 F	SIERRA PRO PILOT VF	Tel	Warcraft 2 : Data Disk VF	159 F
CAPITALISM VF .	335 F	FIFA SOCCER 97 VF	249 F	Le Secret du Templier VF	215 F	Phantasmagoria 2 VF .	199 F	SIM CITY 2000 collector vf	345 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF .	335 F
CARMAGEDDON VF	295 F	FIFA SOCCER Manager vf	269 F	Le TITANIC VF	329 F	Pinball : TimeShock NF	295 F	SIM COPTER VF .	279 F	WARLORD 3 VF	325 F
Chiffres et Lettres VF	279 F	FINAL DOOM NF	285 F	Le Trésor des Templiers VF	249 F	POD VF	289 F	SIM GOLF VF .	279 F	Wing Commander IV VF	245 F
Chronicle Of the Sword VF	249 F	Flight Simulator 6 VF w95	395 F	LEGACY OF KAIN VF	329 F	POLICE QUEST SWAT VF	129 F	SIM ISLE VF .	279 F	WIPE OUT 2097 (3 D) NF	369 F
Civilization 2 Collector VF	395 F	FLIGHT SHOP NF	345 F	LEISURE LARRY 7 VF	295 F	Populous Third Comming vf	Tél	SIM PARK VF	249 F	World FootBall 98 VF	249 F
CLUEDO VF	295 F	FLYING CORPS VF	325 F	Les Bouchers Quetzacoatl vf	295 F	POWER CHESS VF	285 F	SIM TOWER VF	295 F	WORMS VF + DATA	295 F
COMANCHE 3 VF	346 F	FootBall Manager 97 VF	325 F	Les Cheval de Baphomet vf	195 F	PRISONER OF ICE VF	195 F	SKYNET NF .	325 F	X-COM APOCALYPSE VF	325 F
Command & Conquer VF	249 F	FORMULA KARTS NF	299 F	Les Guignols de l'Info vf	149 F	PRIVATE EYE VF	259 F	SPACE Quest Collection NF	195 F	X-WING vs Tie Fighter VF	335 F
CONQUEST DELUXE VF	195 F	FORMULA ONE (3D)	379 F	Les Espions du Futur VF	269 F	Privateer 2 : Darkening VF	345 F	SPYCRAFT VF	269 F	YODA STORIES VF	99 F
CONQUEST EARTH VF	299 F	Fort Boyard : La legende vf	275 F	Les Mysteres de Louxor VF	329 F	Pro Pinball : The Web NF	149 F	Star Trek Generations VF	329 F	ZORK NEMESIS VF	345 F
CONSTRUCTOR VF	299 F	GENE WARS VF	295 F	LINKS LS 98 VF	349 F	QUAKE NF	199 F	STEEL PANTHER 2 VF	335 F		
CREATURES VF	245 F	Great Battles Of Alexander	295 F	Lords of the Realms 2 VF	295 F	Quake Mission Pack 1 NF	195 F	Super EF 2000 VF	325 F		

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives		Les Filles Mike Ancher vf	145 F	Brigitte Lahaie : l'anglaise	249 F
BLIND SPOT	85 F	Les Filles D'Aldo Bergman	145 F	Brigitte Lahaie : Lydia	249 F
HIDDEN OBSESSIONS	125 F	LITTLE BLACK BOOK	125 F	DIVA X : Ariana NF	249 F
IMMORTAL DESIRES	95 F	LUSCIOUS LESBIANS	85 F	DIVA X : Rebecca VF	265 F
NEW LOVERS	148 F	ORAL ECSTASY	49 F	LA VIE LA VF	278 F
NIGHT TRIPS (1 2)	145 F le N°	PRIVATE PLEASURE	145 F	LE JEU DE L'OIE VF	195 F
PARI OR GAMES	112 F	PUSSY MANIA	85 F	Le Parfum de Mathilde VF	275 F
PRIVATE Magazine N° 1	145 F	READY TO RIDE	85 F	LOLO FERRARI VF	248 F
THE SWAP TWO	148 F	SAKURA (1-2)	85 F le N°	NIGHT WATCH II .	185 F
PC CDROM Photos		SEDUCTIVE SIRENS	125 F	Pack 5 CD X Interactifs vf	448 F
AMERICAN GIRLS II	175 F	SENNET	175 F	PLEASURE CD (4N°)	195 F le N°
ANIMATED LUST	55 F	SOUTHERN BEAUTIES	165 F	PORNO POKER	295 F
BEAUTIES BODACIOUS	85 F	VOLUPTUOUS VIXENS	85 F	PRIVATE Investigator VF	295 F
BRAINSTERS	85 F	VOYEUR (1-2-3)	149 F le N°	PRIVATE PORNTRIS VF	249 F
CASTING VF	99 F	WORLD'S BEST BUTTS	149 F	SEX MOTEL VF	149 F
CYBER WHORES	49 F	WORLD's BEST BREAST	85 F	SEX TEL VF	295 F
DAMSEL IN DISTRESS	85 F	**CD MANGAS**		SEXY ZAPPING VF	149 F
DANISH EROTIC GIRLS (N° 1		CARTOON FANTASY	65 F	SPACE SIRENS 2 VF	265 F
2 ou 3 disponibles)	145 F le N°	MANGHARD (pack 3 CD)	399 F	Strip Tease avec Dolly VF	295 F
DELECTABLE	95 F	NIPPON OBSESSION VF	99 F	Tt sur le plaisir des femmes	275 F
Femmes Extremes (1-2)	149 le N°	NIPPON OBSESSION 2 VF	199 F	VIRTUAL Detective VF	295 F
GETTING HOTTED	175 F	NIPPON OBSESSION 3 VF	215 F	VIRTUAL Presence (1 - Five - 2	
HOT & SPICY	95 F	Plaisir Mangas (1-2)	175 F le N°	Vicky - 3 : Moheza)	285 F le N°
		Pulsions Mangas 2 VF	95 F	VIRTUAL SEX	285 F
		JEUX & INTERACTIFS		Virtual Sex with Jenna VF	349 F
		ANAL FANTASCENES VF	295 F	VIRTUAL TOP Model VF	275 F
				Zara Whites Dble Xper vf	265 F
				Zara Whites : Le temple vf	265 F

Pour toute commande de 2 CDROM de charme, nous vous offrons n'importe quel CDROM de charme d'une valeur inférieure à 100 F. Indiquez le CD voulu.

GEN +

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
65, Avenue Paul Doumer - BP 25 - 92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Nom . . . . . Prénom . . . . . .
Adresse . . . . . .
Code postal . . . . . Ville . . . . . Tél. . . . . .

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

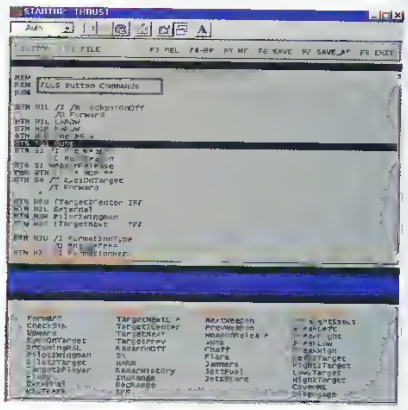
Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD
Materiel 60 F par Colissimo : Hors France : nous consulter
Toute première commande doit etre reglee par chèque

Port
Total

Gamme F-16

Thrustmaster



Il y a quelques mois nous avions regardé de près l'ensemble joystick/manette des gaz programmables de CH Products. Mais si le prix ne vous fait pas peur, vous pouvez aussi investir dans la Rolls des joysticks : la gamme F-16 de Thrustmaster !

Dans la famille des systèmes H.O.T.A.S. (Hands On Throttle And Stick) programmables, la gamme F-16 de CH Products vous offrait déjà un ensemble très complet avec 34 fonctions programmables et un prix raisonnable. Mais si vous avez gagné au loto ou si le prix importe peu vous opterez peut-être plutôt pour la gamme F-16 de Thrustmaster. Moulés eux aussi à partir des commandes de vol du F-16, la manette de gaz TQS et le joystick FLCS offrent une ergonomie irréprochable. La précision du FLCS frôle la perfection, avec une réaction précise mais ferme près du centre et une résistance accrue en bout de course. Pour le TQS, une molette vous permet d'en régler la souplesse selon vos goûts. Les seuls reproches que l'on puisse adresser vont au FLCS, dont les chapeaux quatre positions sont un peu fragiles, et les potentiomètres de qualité discutable ..

Au bout de deux mois de test, le potar gérant l'axe des X commençait à montrer des signes de faiblesse, ce qui est assez impardonnable pour du matériel de ce prix ! Mais vous pouvez toujours les faire remplacer gratuitement par Thrustmaster, voire les changer vous-même si vous savez manier le fer à souder. Ceci dit, ce constructeur est réputé pour son service après-vente international exceptionnel. Au-delà de la qualité matérielle de la gamme, l'intérêt de cet ensemble tient dans ses fonctions de programmation très avancées. Grâce à des commutateurs vous pouvez programmer jusqu'à près de 200 fonctions différentes ! Léger bémol, le langage de programmation s'avère un rien complexe et les premiers essais vous demanderont de nombreuses heures de tâtonnements le nez plongé dans le manuel ! L'interface, directement issue du Dos mais heureusement fonctionnant sans heurt sous Windows 95, mériterait aussi d'être remise au goût du jour. Pourtant une fois maîtrisée, la puissance de la programmation apparaît derrière les symboles ésotériques composant le langage. Dans le genre, la seule façon de programmer les touches grises de votre clavier, comme «Insert» ou «Fin» est d'adresser directement le clavier en code hexadécimal ! On a connu plus intuitif... Malgré tout, après l'avoir essayé, les purs et durs de la simulation trouveront qu'ils ne pourront plus s'en passer.

Frédéric Marié

Gamme F-16 Thrustmaster

Constructeur : Thrustmaster

Langue : Français/Anglais.

Prix : FLCS : Env. 1300 F

TQS . Env. 1300 F

★★★★

FLCS

TQS

2 offres d'abonnement INCROYABLES

POUR VOUS FAIRE PLAISIR OU À OFFRIR

Jusqu'à **40 %** d'économie

votre abonnement G n ration 4 + le jeu Total Annihilation ou Lands of Lore

prix d'enfer

GÉNÉRATION 4 :	418 F
TOTAL ANNIHILATION :	359 F*
TOTAL :	~~777~~ F
POUR VOUS :	489 F

GEN 4 ERATION

GÉNÉRATION 4 :	418
LANDS OF LORE :	399
TOTAL :	~~817~~
POUR VOUS :	489

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros avec CD-Rom), avec en plus :
❒ TOTAL ANNIHILATION [TAN] : 489 F ou ❒ LANDS OF LORE [LOL] : 489 F (étranger 600 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement sans jeu : 290 F (étr. 370 F)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : ..... Tél : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire fin : .../...

Date : .../.../...

K103A

Coupon à renvoyer accompagné de votre réglement à :

Génération 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus ".

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s exercer auprès de notre service abonnement
Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

16 Magasins en France

PENTIUM ou 686 PCI

HIROSHI SUR INTERNET
http://www.hiroshi-group.fr
et bientôt 3615 HIROSHI

Carte mère Chipset VX PRO+
512 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE intégré
16 Mo EDO ext. à 128 Mo
Disque Dur QUANTUM CYCLONE Pio4 2,1 Go
Lecteur 3"1/2 HD
Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à 2
Clavier 105 t., souris, minitour
Ecran haut de gamme 14" p. 0,28
SVGA coul., B.R., MPR2, N.E. Garantie/site

Configuration donnée à titre d'exemple tout autre assemblage possible sur demande.

Option Multimédia

Lecteur CD-ROM 16X + Carte son 16 bits Cpt. SB + H.P 25W

690F ttc

CYRIX P200+	**4540 Fttc***
AMD K6 200	**5790 Fttc***
AMD K6 233	**6540 Fttc***
Pentium 166 MMX	**5190 Fttc***
Pentium 200 MMX	**5990 Fttc***
Pentium 233 MMX	**6990 Fttc***
Pentium 2 Klamath 233	**Tél...**
Pentium 2 Klamath 266	**Tél...**

(CM Cyrix tes + boîtier ATX)

Groupez-vous !!!

Et calculez vos nouveaux tarifs ...

Remise de 3% pour 5 configurations.

Remise de 5% pour 10 configurations.

Nous consulter pour autre Qté.

*Prix modifiables sans préavis dans la limite des stocks, tarifs indicatifs à la hausse comme à la baisse, nous consulter

Options sur configurations :

oyen Tour/Grande Tour	+50 ttc/+150 ttc
arte Shuttle Triton III VX 256 Ko	+50 ttc
arte Shuttle Triton III VX 512 Ko	+150 ttc
arte Triton IV 512 Ko TX SHUTTLE	+350 ttc
isque Dur 2,1 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+200 ttc
isque Dur 3,2 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+500 ttc
isque Dur 4,3 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+800 ttc
arte vidéo Trio 53 64UV+ 1 Mo	+30 ttc
cran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE ou LED	+550 ttc
Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE Cromaclear	+1000 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE DL	+2100 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 p.0,25 SMILE Cromaclear	+2450 ttc
Ecran 17" JEAN	+1750 ttc
8 Mo de RAM supplémentaire	+220 ttc*
Souris MS Intellimouse/Clavier Natural MS	+120 ttc/+300 ttc
Windows 95 OEM (CD)/Pack Office 97 PME (CD)	+720 ttc/+2590 ttc
Works 95	+220 ttc
Lecteur 3,5" 120 Mo	+850 ttc

S.A.V. 48H par échange standard (sauf écrans & imprimantes) **Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O.** (uniquement sur les unités centrales)

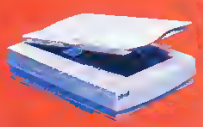
Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

16 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner TRUST 4800 dpi.
990 F ttc

Enceintes 2SW
90 F ttc

Sound Blaster AWE 64
630 F ttc

Quantum CYCLONE 2,1 Go
1290 F ttc

SIMM 8 Mo
220 F ttc*

SIMM 16 Mo
440 F ttc*

BJC 4200
1340 F ttc

Ecrans (Garantie 1 an sur site)

14" JEAN 1414VL MPR2, BR, NE 1024x768	1140 ttc
15" LEO MPR2, BR, 1280x1024	1690 ttc
15" SMILE Cromaclear MPR2, BR, NE 1280x1024	2140 ttc
17" JEAN	2990 ttc
17" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024 DL	3340 ttc
17" SMILE Cromaclear 1280x1024 p.0,25 (tube NEC)	3690 ttc
17" NOKIA 447EO 1600x1200 p.025 Trinitron	Tél

Notebooks

PORTABLES LEO

P133/TFT 11"3/HD 1,4 Go/8 Mo	12 780 ttc
P150/TFT 12"1/HD 1,4 Go/16 Mo/CD 10X/Win95	21 000 ttc
Options : 8 Mo/CD 10X/HD 2 Go	500ttc/1500 ttc/890 ttc

Mémoires / Disques Durs

SIMM 2 x 32 bits 60 ns (72 pins) 8 Mo EDO	220 ttc*
SIMM 4 x 32 bits 60 ns (72 pins) 16 Mo EDO	440 ttc*
SDRAM 32 Mo	1240 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Cyclone (5,25")	1290 ttc
Disque dur 2,1 Go Western ou SG	1440 ttc
Disque dur 2,1 Go Stratus Ultra DMA (3,5")	1490 ttc
Disque dur 3,2 Go Stratus Ultra DMA (3,5")	1790 ttc
Disque dur 4,3 Go Quantum Cyclone (5,25")	1740 ttc
Disque dur 4,3 Go STRATUS ULTRA DMA (3,5")	2090 ttc
Disque dur 6,4 Go Quantum Cyclone (5,25")	2590 ttc
Disque dur 6,4 Go STRATUS ULTRA DMA (3,5")	2890 ttc
Disque dur 5,1 Go Maxtor (3,5")	2490 ttc

Cartes mères / CPU

Carte mère Pentium Chipset VX PRO+ 512 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S + 1P ZIF	490 ttc
Carte mere Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 256 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF Shuttle VX	540 ttc
Carte mere Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol. P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF Shuttle VX	640 ttc
Carte mere Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol P200 avec ctrl E-IDE + 2S+1P ZIF Shuttle TX	840 ttc
Ventilateur pour CPU	30 ttc
Cyrix 200+	540 ttc
AMD K6 200	1790 ttc
AMD K6 233	2540 ttc
Pentium 166 MMX / 200 MMX INTEL	1190 ttc/1990 ttc
Pentium 233 Mhz	2990 ttc

Multimédia

Lecteur CD-ROM X24 TOSHIBA	730 ttc
Lecteur CD-ROM X16 / 24X PROMO...	530 ttc/630 ttc
Carte son 16 bits stéreo 100% cpt.	130 ttc
Carte son Sound Blaster 16 PNP	330 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64	630 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 GOLD	1430 ttc
Haut parleurs 25 W	90 ttc
Haut parleurs 80 W	160 ttc
Haut parleurs 300 W	260 ttc
Caméra couleur Sony CCD	890 ttc
Télécommande pour PC	250 ttc
Pistolet + jeux	290 ttc

Cartes graphiques

S3 Trio 64 V2 1 Mo	195 ttc
S3 Trio 64 V2 2 Mo	245 ttc
S3 Virge 2 Mo	295 ttc
S3 Virge 4 Mo	345 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext à 4 (OEM)	695 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (Boîte + jeux)	745 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo (OEM)	895 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo (Boîte + jeux)	1045 ttc
Matrox Rainbow Runner	1590 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo OEM	1290 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo + jeux	1440 ttc

Imprimantes CANON

CANON BJC 150 WP5 Jet d'encre couleur	840 ttc
CANON BJC 240 Jet d'encre couleur	1040 ttc
CANON BJC 4200 Jet d'encre couleur	1340 ttc
CANON BJC 620 Jet d'encre couleur	2190 ttc
CANON Laser LBP 660 WPS Laser noir et blanc	2090 ttc
CANON BJC 4550 A3/A4 Jet d'encre couleur	2390 ttc
Kit photo realism pour 4200 et 240	300 ttc/250 ttc

Divers

Souris Microsoft Intellimouse / Souris blanche	160 ttc/ 40 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur 3,5" 120 Mo	150 ttc/ 990 ttc
Clavier 105 touches	90 ttc
Clavier Natural Keyboard Microsoft 3	390 ttc
Joystick / Joypad	60 ttc
Boîtier mini tour	220 ttc
Boîtier moyen tour	270 ttc
Boîtier grand tour	370 ttc
Tiroir extractible pour disque dur	100 ttc
Appareil photo numerique Power Shot 350	3890 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 600	NC
Appareil photo numérique KODAK DC20	1390 ttc
Scanner à plat 16 M de coul. 1 passe 4800 dpi. LEO	1290 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA/PCI	130 ttc/180 ttc
Carte High Speed Numéris	840 ttc
Fax/Modem/Minitel 33600 bauds :	
Olitec Self Memory	1090 ttc
Sony Vocal externe	690 ttc
AT&T 28800 bauds interne	490 ttc
Streamer 2 Go interne	790 ttc
Onduleur S2S VA	890 ttc

Location PC + Graveur

PC + GRAVEUR = 300F/jour et 500F/week-end
GRAVEUR seul = 150F/jour et 200F/week-end

CD-ROM vierge + gravage de vos données	130 ttc*
CD-ROM vierge 74 mn l'unité/x10/x50	25 ttc/20 ttc/18 ttc
Graveur de CD-ROM JVC ou PHILIPS ou MITSUMI 2X/6X + soft	2590 ttc

*Prix modifiables sans préavis, tarifs indicatifs à la hausse comme à la baisse, nous consulter.

*Dans certains magasins.

Prix donnés à titre indicatif dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

16 Magasins en France

TOUTE LA FRANCE

SERVICE TECHNIQUE

Du Lundi au Vendredi 9H à 19H
Le Samedi 9H à 13H
37, Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

05.62.26.25.23

Pour la RÉGION EST, une HOT-LINE est à votre service au 03.88.36.56.00

SAV SOUS 48H

Dans tous les magasins HIROSHI GROUP

NUMERO REVENDEURS

05.61.55.55.02 Fax : 05 62 26 52 90
K BIS exige pour tout devis

PC Price
91, Cours Bérriat
38000 GRENOBLE
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.76.96.41.41 - Fax : 04.76.96.42.42

Micro Direct
20, rue Florian
30100 ALES
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.66.52.16.49 - Fax : 04.66.52.16.49

Microsys Computer

21, Av des Etats-Unis
31200 TOULOUSE
Du lundi au vendredi
Tél : 05.61.13.10.00 - Fax : 05.61.13.04.30

Nash Computer

46-52, Av Jules Julien
31400 TOULOUSE
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.25.88.73 - Fax : 05.61.32.62.02

Cybertek
153, Cours Gambetta
33400 TALENCE
Du Mardi au Samedi 10H/20H
Tél : 05.57.96.75.76 - Fax : 05.57.96.75.81

Micro Direct
56, Av Charles Flahault
34100 MONTPELLIER
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.67.63.31.10 - Fax : 04.67.63.31.19

Top Computer

C. Commercial Leclerc
31120 ROQUES S/GARONNE
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.72.45.44 - Fax : 05.61.72.45.43

Island Computer
C. Commercial Napoléon
19, Cours Napoléon 20000 AJACCIO
Du Lundi au Samedi
Tél : en attente - Fax en attente

Lite Computer
27, Quai Felix Maréchal
57000 METZ (face préfecture)
Ou Lundi au Samedi
Tél : 03.87.75.19.31 - Fax : 03.87.75.19.29

Lite Computer

21, rue de la Krutenau
67000 STRASBOURG
Du Lundi au Samedi
Tél : 03.88.36.26.00 - Fax : 03.88.36 52.00

Lite Computer
42, rue de l'Arsenal
68000 MULHOUSE
Du Lundi au Samedi
Tél : 03.89.66.38.38 - Fax : 03.89 66.38.88

PC Top
48, rue Montpensier
64000 PAU
Ou Lundi au Samedi
Tél : en attente - Fax en attente

Micro Plus
22, CARRER MAJOR Edifice CALONES
PAS DE LA CASE PRINCIPAUTE D'ANDORE
Ouvert tous les jours
Tél : 00.376.800.305 - Fax : 00.376.800.306

PC Price
4, rue des Charmettes - 69100
VILLEURBANNE M° Charpennes (à 100 m)
Ou Lundi au Samedi
Tél : 04.78.89.88.33 - Fax : 04.78.89.88.33

Giga Computer
20, Av du Général Guillaut
66000 PERPIGNAN
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.68.68.19.11 - Fax : 04.68.68 19.12

Giga Computer
23, Bd Maréchal Joffre
11100 NARBONNE
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.68.41.04.20 - Fax : 04.68 41.02.67

Vente Par Correspondance

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9H à 19H

PAR TELEPHONE 05.62.26.60.01

PAR COURRIER SUR PAPIER LIBRE FAX: 05.61.55.16.89

HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

Livraison de 24 à 72 H. Frais d'expédition : 100 Fttc jusqu'à 5 Kg, 150 Fttc jusqu'à 10 Kg et 250 Fttc pour une config. complète. VPC ouvert de 9 H à 19 H, du lundi au vendredi. SAV sous 24 H. Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

UNIQUE

CES NOUVEAUX CD X INEDITS

CHEZ VOUS, EN 48H

SANS AUCUN JEU A FAIRE - SANS CONCOURS NI TIRAGE AU SORT - SANS AUCUNE ADHESION A AUCUN CLUB NI OBLIGATION D'ACHAT ULTERIEUR

RECEVEZ CHEZ VOUS RAPIDEMENT PAR COLIS POSTAL , LE CD-ROM "X" DE VOTRE CHOIX

EN COMPOSANT LE

3617 CDKDO

IMPORTANT :
PAS D'ARGENT A ENVOYER,
PAS DE FRAIS D'ENVOI
PAS DE CHEQUE A ENVOYER
PAS DE N° DE C.B. A LAISSER
INDIQUEZ SEULEMENT VOTRE CHOIX ET VOS COORDONNEES SUR LE
3617 CDKDO
NOUS FAISONS LE RESTE

CONNECTEZ VOUS RAPIDEMENT ET DECOUVREZ EGALEMENT UN CHOIX DE NOMBREUX AUTRES CD-ROMS "X" IMPORTES SPECIALEMENT POUR VOUS

PLUS DE 18 ANS
SI NON STRICTEMENT INTERDITS AUX MINEURS

TOUS VOS AVANTAGES :
N'UTILISEZ VOTRE SERVICE QUE LORSQUE VOUS LE VOULEZ
VOUS POUVEZ COMMANDER LE JOUR OU LE DESIREZ ET VOUS FAIRE ENVOYER VOTRE COMMANDE A VOTRE ADRESSE DES L'ANNEE PROCHAINE !
AUCUNE LIMITATION DE TEMPS NI EN QUANTITE : COMMANDEZ AUTANT DE CD-ROMS X QU'IL VOUS PLAIRA, QUAND VOUS LE VOUDREZ, AUTANT DE FOIS QUE VOUS LE VOULEZ
MAIS ENVOYEZ SEULEMENT LORSQUE VOUS LE VOULEZ

POURQUOI UNE OFFRE PAREILLE ?
UNIQUEMENT DANS LE BUT DE VOUS FAIRE DECOUVRIR L'EXCEPTIONNELLE QUALITE ET VARIETE DE NOTRE PRODUCTION EN CD-ROMS X : **MACS & P.C.** LONG TOUS LES GENRES : INTERACTIFS, REACTIFS, HOT FILMS, HOT PHOTOS, HARD EROTIQUES, IMAGES...

OFFRE DE LANCEMENT SANS OBLIGATION D'ACHAT ULTERIEUR, LAISSEZ NOUS VOTRE ADRESSE SUR **3617 CDKDO** ET VOUS RECEVREZ, EN COLIS POSTAL DISCRET, LE CD-ROM DE VOTRE CHOIX. SEULES LES DEMANDES EFFECTUEES PAR CE MOYEN SERONT HONOREES EN QUANTITE

*Coût de la communication 5,57F ttc la minute, rien d'autre à payer pas même les frais d'envoi

SPECIAL DIRECT IMPORT

PROFITEZ RAPIDEMENT

DES MEILLEURS CD-ROMS X

CE MOIS CI, PAR EXEMPLE : ENTRE AUTRES, DISPONIBLES...

LE COFFRET DES 3 CD DE

RETURN NADINE BRONX

LE PLUS INCROYABLE JEU INTERACTIF AVEC LA SOMPTUEUSE NADIN BRONX, QUE VOUS POURREZ ACCOMPAGNER DANS L'ANTRE D'U UNIVERS FUTURISTE ET AIDER A DECOUVRIR TOUTES LES JOIES D SEXE. D'EXCELLENTS GRAPHISMES 3D, ET DE NOMBREUSES ENIGM A RESOUDRE ET D'INDICES A TROUVER

VERSION HYBRIDE MAC &

ENCORE PLUS...

TOUTES CES DERNIERES NOUVEAUTES

COMMENT FAIRE ? ... C'EST TRES SIMPLE :

composez sur votre minitel le :

3617 CDZERO

VOUS CHOISISSEZ LE(S) CD(S) QUE VOUS DESIREZ, VOUS LAISSEZ VOS NOM ET ADRESSE... VOUS VERIFI LA VALIDATION DE VOTRE COMMANDE... ET C'EST TOUT... NOUS NOUS OCCUPONS DU RESTE
VOUS RECEVREZ, TRES RAPIDEMENT, EN COLIS POSTAL TOTALEMENT ANONYME VOTRE COMMANDE
VOUS POUVEZ VOUS CONNECTER QUAND VOUS VOULEZ, 24H/24 - 7J/7, DU LIEU QUE VOUS DESIREZ, AUTANT DE CD-ROMS ET AUTANT DE FOIS QUE VOUS VOULEZ. VOUS N'AVEZ AUCUNE OBLIGATION D'ACHAT, NI AUCUNE ADHESION A UN AUCUN CLUB
VOUS N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT, MEME PAS LES FRAIS DE PORT : DONC PAS DE CHEQUE A ENVOYER, N DE NUMERO DE CARTE BANCAIRE A LAISSER

TOUS CES CD-ROMS SONT INTERDITS AUX MOINS DE 18 ANS

BEAUCOUP D'AUTRES SURPRISES VOUS ATTENDENT SUR 3617 CDZER

par exemple :

LES MEILLEURS CD "X" MANGAS NON CENSURES - DES NOMBREUX CD-ROMS INTERACTIFS, ETC...

*Coût de la communication 5,57F ttc la minute, rien d'autre à payer pas même les frais d'envoi

CHOISISSEZ TOUS LES CD-ROM QUE VOUS VOULEZ... NOUS FAISONS LE RESTE

UN CHOIX DE 100 CD-ROMS "X" INEDITS

TOUTES LES NOUVEAUTES & LES PLUS GRANDS CLASSIQUES DANS TOU LES GENRES : HARD ou EROTIQUES, INTERACTIFS, PHOTOS, FILMS, etc.

TOUS CES CD-ROMS SONT EXCLUSIVEMENT RESERVES AUX ADULTES

CHEZ VOUS EN 48 HEURES

GRACE A NOTRE SERVICE MINITEL

3617 CDFREE

ET NULLE PART AILLEURS

CHOISISSEZ VOS CD-ROMS, INDIQUEZ VOS COORDONNEES... PATIENTEZ POUR LA VALIDATION DE LA COMMANDE ET VOUS RECEVREZ, SOUS 48 HEURES, VOTRE COLIS PAR LA POSTE SANS AUCUNE MARQUE EXTERIEURE. CE SERVICE EST ACTIF 24H/24 - 7J/7, SANS AUCUNE LIMITATION DE QUANTITE DE CD ET SANS AUCUNE OBLIGATION ULTERIEURE. VOUS N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT, PAS MEME LES FRAIS D'ENVOI

*Coût de la communication 5,57F ttc la minute, rien d'autre à payer pas de frais d'e

CYBER VISION

L'Univers du CD ROM

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 10H A 19H
NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT
GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19

CYBERVISION VOUS PRESENTE SA NOUVELLE GAMME DE CD ROM PHOTOS

Ultra Sexe Odyssée Vol.1 HARD 1	Ultra Sexe Odyssée Vol.2 Amateur	Ultra Sexe Odyssée Vol.3 Mangas	Ultra Sexe Odyssée Vol.4 Asie	Ultra Sexe Odyssée Vol.5 Soft	Ultra Sexe Odyssée Vol.6 HARD 2	Ultra Sexe Odyssée Vol.7 Fellation	Ultra Sexe Odyssée Vol.8 S.M.	Ultra Sexe Odyssée Vol.9 Lesbiennes	Ultra Sexe Odyssée Vol.10 Black

A TOUTE DERNIERE COLLECTION DE 12 TITRES DE 4 000 PHOTOS CHACUN. TOUS LES THEMES POUR TOUS LES GOUTS ET UNE QUALITE PHOTO ENCORE JAMAIS EGALEE.

Celebrity 2 : stars du cinéma, de la chanson, de la mode, de la télévision ou du sport sur plus de 2000 photos.

STARS GALLERY : 200 stars, 3000 photos. Parcourez un musée entièrement interactif.

BEST OF JENNA Le meilleur de Jenna Jameson. Un nouveau CD Rom où la belle s'offre à vous.

FANTASCENES 3 Retrouvez cinq des plus belles et des plus chaudes filles du monde et réalisez tous vos phantasmes.

FETICHISMES Découvrez un siècle de Fétichismes avec des photos et des films datant du début du siècle à aujourd'hui.

PENETRATOR 2 : Une adaptation de Terminator 2, où les "Penetrators" doivent remplacer l'homme...

INFIRMIERES DE LAETITIA : 12 infirmières très chaudes formées par Laëtitia aux jeux du sexe.

PACK LAETITIA: Contient L'ECOLE DE LAETITIA + SPECIAL ANAL DE LAETITIA + BELLES A JOUR.

NIPPON OBS. 4 : Le meilleur CD mangas disponible en France. Un titre vidéo simplement génial.

MASQUE : Les grandes stars du hard américain sont réunies sur cet interactif original !

Butthboyz Blackjack: De très beaux mecs s'exhibent pour vous sur un interactif hard de grande qualité.

SHOCK: Mode "LATEX". Un univers très spectaculaire où l'extrême côtoie et délire.

Car Wash Angels: Dans ce centre de nettoyage, les hôtesses savent tout faire pour rendre votre attente agréable...

D & P : Experts 1 : Une grande nouveauté ! 2000 photos hyper hard sur le thème des bourgeoises.

D & P : Experts 2 : Le 2e volume de la nouvelle collection "D. & P.", 2000 photos consacré aux étudiantes.

SexWith Jenna : La meilleure experience sexe et interactive avec la + belle du monde, Jenna Jameson.

SEXY SM : 4000 photos où tout l'art de la perversion et des pratiques SM sont montrés.

MASCARADE VF: 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X français.

HUNGARIAN GIRLS : Le nouveau J.B. Root. 15 filles + 2H de délires interactifs en Hongrie.

ANTE FUTURA : Dolly, Zaboul, Lasent dans ce magnifique interactif. Un film hyper original et en décors naturels.

T. FANTAS. 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.

PACK NIPPON : 3 CD Nippon Obsession vendu pour le prix d'un : Nippon 1 et 2 + Nippon Hors Série.

ULTRA VIX... LE JEU EN IMAGES DE SYNTHESE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition

COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

3615 CYBERVISION

Site web : www.cybervision-info.com

300 références dispo. 24H/24

PRIVATE VF

PYRAMID : La version CD ROM du meilleur film X jamais réalisé. Une Tania Russof éblouissante. MAC/PC

PRIVATE PRISON : Le + sympa et le + diversifié des interactifs Private. Une prison où règne des hardeuses de choc !

Private Coll. N° 4 : 2000 nouvelles photos hard core tirée des archives de Private Magazine... Rien que du bon !

PLEASURE PARK 2 : Jeux étonnants et sexe digital. Vous serez le maître et elle répondront à tous vos phantasmes !

Private Investigator : Vous incarnez un détective privé, et vous devez redoubler d'astuce dans des enquêtes très hard !

Interactive XXX (Mac/PC): La collection la + hard et la + explicite des Private. Des photos et des vidéos très chaudes d'une grande qualité.

Private on the Net (Mac/PC): Meilleure vente des produits Private pour la meilleure des compils photos du N° 1 mondial du sex. Un top !

3 CD !

UN CD ROM REVOLUTIONNAIRE

LA FUTURE MEILLEURE VENTE DE L'ANNEE

WORLD OF SEX 3

15000 PHOTOS ! 25 FILMS !

EXCEPTIONNEL !

1 CD CHARME ACHETE, 2 CDX OFFERTS

SHIN ANGEL : 30 mn de vidéo Manga hyper hard. Le meilleur catalogue mangas sur CD Rom.

(CYBERVISION VOUS OFFRE 2 CD X POUR 1 CD ACHETE)

LA VENTE DES CD ROM DE CHARME EST INTERDITE AUX MINEURS

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

...OM ..... Prénom .....
...dresse .....
.....
...ode postal ..... Ville .....
règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
____/____/____/____ Date : __/__

G4 10/97

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR SIGNATURE :

GEN 4

PRODUIT	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 24h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

❒ **CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENVOYEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONEES)**

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT*

*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir

- ☐ *Nouveauté !* Gagnez au loto
- ☐ CD de rencontres *(interactive)*
- ☐ Anal Rodéo *(interactive)*
- ☐ Les avaleuses *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 1 *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 2 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 2 *(1000 photos)*
- ☐ Star Trique *(video X)*
- ☐ Virtual Vision *(1000 photos)*
- ☐ Fantasm Anal *(1000 photos)*
- ☐ MangasHard 2 *(photos Mangas)*
- ☐ Virtual vision oral *(photos)*
- ☐ Virtual vision Anal *photos)*
- ☐ Virtual vision SM *(photos)*
- ☐ Virtual vision Top Model *(photos)*

TOTAL CD-ROM ☐ FOIS 39 FRS

**A retourner à CDXMAG,
33 rue des prairies 75020 PARIS**

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom X 39F = F

☐ reglement par cheque
(à l'ordre de CDXMag)

UNE COLLECTION DE CDX GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.

10 NOUVEAUX TITRES

VIDEO MPEG

Video plein ecran sans carte ! Logiciels inclus !

4 titres déjà disponibles ! 100% inedits 1h de vidéo XXX

PHOTOS

STAR NUES Vol.1

STAR NUES Vol.2

INTERACTIFS

PLEASURE CD 2

OH MY GODE !

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

Ville :

☐ reglement par chèque
(à l'ordre de POINTCD).

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir, vous ne payez que les frais de port, soit 39 frs.

- ☐ Pleasure CD n°2 (interactif)
- ☐ Oh, my Gode ! (interactif)
- ☐ CD-Rom de rencontres (interactif)
- ☐ Star Trique (Vidéo interactif)
- ☐ Quasimodo (Vidéo interactif)
- ☐ Cyrano (Vidéo interactif)
- ☐ Big Melons (Vidéo MPEG)
- ☐ Total Anal (Vidéo MPEG)
- ☐ Asia fantasy (Vidéo MPEG)
- ☐ bouches profondes (Vidéo MPEG)
- ☐ Stars Nues Vol 1 (photos)
- ☐ Stars Nues Vol.2 (photos)
- ☐ F P etudiantes (photos X)
- ☐ F P bourgeoises (photos X)
- ☐ Perversions Extremes vol 1 (photos X)
- ☐ Perversions Extremes vol.2 (photos X)
- ☐ Perversions Extremes vol 3 (photos X)
- ☐ Perversions Extrêmes vol 4 (photos X)

Nombre de CD-Rom :.....X39F=.....F

TOTAL GENERAL FRS

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur l

3617 CD Actif

6,57F la minute

1-Choisissez le ou les CD désirés.
2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 *CD Actif* ou renvoyer le bon de commande ci-dessous.
3-Vous les recevrez Gratuitement, sous plis discret par la poste en 48 heures.

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, photos, jeux interactifs

Nippon Hard 1 : video mangas X en VF et en plein ecran. 4 titres disponibles Mac & PC.

Les stars du X interactives : Stars du X interactives Avec LEA MARTINI

PLEASURE CD N°1, la référence du CD ROM X avec la célèbre pipe du mois

Virtual Vision 10 titres disponibles, volume 1 Special Asie.

Total Fantasm Anal

Le nouveau CD interactif avec ZARA WHITE !

Oui, je souhaite recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUITS** suivants
Je ne paye que les frais d'envoi & d'expedition soit 39 F par CD

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Actif 52 avenue Parmentier 75011 Pa

CB n° _|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ CB expire _|_|_|_/

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

- ☐ Deborah Mangas - *interactif*
- ☐ Lea Martini Interactive - *interactif*
- ☐ Oral Games - *interactif*
- ☐ Voyeur extreme - *interactif*
- ☐ Virtual secretaire - *interactif*
- ☐ Les filles d'Aldo Bergman - *Photos*
- ☐ Zara Whites interactive - *interactif*
- ☐ Virtual Vision Anal - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Mangas - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Mangas2 - *Photos*
- ☐ Fantasm Anal - *Photos*
- ☐ Virtual Vision ASIE - *Photos*
- ☐ Les filles de Mike Ancher - *Photos*
- ☐ L'odysée du plaisir - *Video Mangas*
- ☐ Humiliations Mangas - *Vidéo Mangas*
- ☐ Esclaves & soumises - *Vidéo Mangas*

**Nombre de CD :.....
fois 39fr =..... fr**

Règlement par CB ou cheque a l'ordre de CDACTIF

Je certifie etre majeur
Signature

+ de 6000
sharewares par modem
au 08 36 70 28 12*

modem inside

Des tonnes de patch (vies infinies...) pour les meilleurs jeux du moment (Quake...)

Mais aussi...
es démos de jeux et les dernières ersions des sharewares du moment, ns oublier plus de 10 000 images exy».

Téléchargement
de 250 Mo de nouveautés commen- es en français, classées et validées r Mac et PC chaque mois.

Rapidité
éléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

Comment faire?
our obtenir le logiciel " Sapristi ", portez vous au CD-Rom de Géné- tion 4, dossier Modem. Si vous pos- édez un modem 14.400 et + récent, ttention la chaîne d'init est : AT&F, T&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 2 doit être suivi de 6 virgules (,) pour temporisation.

NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS

Crazy Gravity V2.0E WIN95
Saurez-vous mener votre vaisseau spacial à travers tous les obstacles tout en jouant avec la gravité. Un éditeur permet de créer ses propres niveaux.

MAXIDisk v4.11w WIN3
MAXIDisk formatte vos disquettes et vous permet d'atteindre des formats tels que 1.7 meg pour des disquettes 1.44 meg. Supporte aussi les formats Macintosh.

Sapristi windows + Sapristi mac

CD SHOP
TOUT EN VF MAC & PC
VOS CADEAUX !
CHRONOPOST
Envoi en 24h
Tabatha Interactive
Pour toute commande
Zara White Interactive
Pour deux CD achetés
ZARA WHITE
Nouveautés
4 nouveaux CDX garantis 100% interactif
3 CD !
NOUVEAU
Virtual DRAGUEUR
Un cederom de Dan Gaber - Une production Cyber
399F
Virtual MAFIA
349F
CENSURE
Fantasmes Interdits
Bondage, contrainte
349F
INTERACTIVE débutantes
MAC/PC
199F
Virtual Dragueur
Virtual Mafia
les filles des bandes rivales.
Pack 5 CDX Photos
Fantasmes Interdits
Le premier jeu vraiment interactif exclusivement réservé à un public averti
Stars du X Interactives
Collection de 3CDX interactifs d'excellente qualité
Interactive Débutantes
Retrouvez sept jeunes amatrices pour leur première expérience !
Tabous & Interdits 6
Gros sains Hard. Plus de 5000 photos.
PLAISIRS MANGAS
VOL 3
199F
5 CDX des milliers de PHOTOS
MEGA PACK
CDX PHOTOS
399F
STARS DU X Interactives
ZARA WHITES
DRAGHIXA
TABATHA CASH
399F
TABOUS et interdits
199F
INTERACTIFS
3 CD achetés = 1 GRATUIT au choix
Meilleure vente
Avec LEA MARTINI
Zara Whites
Le Temple de l'Amour
Tabatha Interactive VF Mac&PC
Draghixa Interactive VF Mac&PC
Virtual Top Model VF Mac&PC
5000 images par cédérom !
Vol.3
Vol.4 Spécial Ejac
Vol.5 Couples Hard
Vol.7 Mangas Pervers
En exclusivité : LES PACKS
Pack 5 CDX
Pack 4 CDX
Pack 3 CDX
AMATEUR
PLEASURE
VIDEO 100%
PACK 5 CDX INTERACTIFS
MANGHARD
Pour 3 MANGAS achetés 1 MANGAS GRATUIT AU CHOIX !
Sélection MANGAS
MISSION EXTREME
VIRTUAL MANGAS
COMMANDEZ PAR TEL AU 01.43.38.75.68
Envoi par CHRONOPOST 80F
Frais de port France 39F
Etranger et Dom Tom 59F
1CDX Tabatha Interactive Gratuit
Total
Règlement a l'ordre de DIGITAL PRESS
❒ Chèque ❒ Mandat ❒ CB expire
Nom.......Prénom
Adresse
CP Ville
Je certifie être majeur Signature
A renvoyer à Digital Press 242, bd Voltaire 75011 PARIS
Photos non contractuelles

RÊVONS UN PEU...

Imaginez. Imaginez un monde ludique où les jeux s'installent sans rechigner sur votre bécane adorée, où les bugs n'existent pas, où ils sortent toujours à la date annoncée... C'est beau, non ? Bon maintenant assez rigolé, réveillez-vous... et lisez.

GETTYSBURG !

Sid Meier revient, et cette fois va tenter de nous pondre le classique des classiques en matière de wargames ! Le bébé s'annonce plutôt bien, avec une gestion en temps réel des unités et une interaction poussée avec le terrain. Si l'intelligence artificielle se montre à la hauteur, en plus des nombreuses options multijoueur, Gettysburg ! devrait susciter plus d'une carrière de général virtuel !

STARFLEET ACADEMY

Interplay nous emmène aux frontières de l'infini avec ce nouveau jeu basé sur une série des Star Trek. Cette fois vous découvrirez plus une simulation complète qu'un jeu d'aventure, où vous devrez prouver d'abord en simulateur et ensuite en mission réelle que vous avez l'étoffe d'un capitaine Kirk. La trentaine de missions proposées vous permettra de piloter quatre classes de vaisseaux différents.

Palmarès des meilleures ventes du mois de juin *Electre Multimédia*

Rang	Nombre de mois	TITRE	EDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Evolution	Meilleur classement
1	(1)	Dungeon Keeper	Bullfrog	-	-	1
2	(1)	Atlantis	Cryo Interactive	-	-	2
3	(7)	Missions Taïga	Westwood/Virgin	2	↘	1
4	(2)	Moto Racer	Electronic Arts	10	↗	4
5	(1)	Grand Prix II	Microprose	-	-	5
6	(7)	Tomb Raider	Eidos Interactive	1	↘	1
7	(2)	Theme Hospital	Electronic Arts	4	↘	4
8	(1)	Roland Garros 97	Microfolies	-	-	8
9	(3)	Diablo	Blizzard	7	↘	3
10	(1)	Need for speed 2	Electronic Arts	-	-	10
11	(1)	Flight Simulator 6	Microsoft	-	-	11
12	(7)	Duke Nukem 3D	Apogee Software	11	↘	1

Electre
3615 Electre
Retrouvez parmi 5 000 titres CD celui qui vous intéresse.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996

Testée par nos experts micro, voici la sélection Boulanger du mois.

Nouveautés

EIDOS
CONQUEST EARTH
- La guerre des mondes a commencé et une seule race survivra. A vous de prendre port pour Vénus ou pour la terre et de conduire vos troupes à la victoire

369F

WESTWOOD
LANDS OF LORE 2
- Un jeu mythique qui donne naissance à une suite fantastique pour les passionnés de jeux de rôle

349F

GT INTERACTIVE
TOTAL ANNIHILATION
- Le premier jeu de stratégie en vrai 3D temps réel qui offre une vue en relief époustouflante

349F

Bonnes affaires

SIERRA
GABRIEL KNIGHT 2
- L'aventure façon Sierro dans un jeu somptueux disponible maintenont à petit prix

99F

MICRO APPLICATION
MON ENCYCLOPEDIE 1998
- Un outil de recherche, des itinéraires thématiques et une chronologie complète

195F

CYBERMEDIA
FIRST AID 97
- Incontournable complément de votre logithèque, ce logiciel vous aidera dans l'optimisation de votre configuration

290F

Indispensables

PSYGNOSIS
L'OFFRE DUO
- La cité des enfants perdus + Discworld 2 pour des heures de découverte et de plaisir.

249F

EUROPRESS
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
- Nouvelle version de ce standard incontournable, avec encore plus de réalisme et de jouabilité

349F

ADELINE
LBA 2
- Retrouvez Twinson pour de nouvelles et merveilleuses aventures 3D semées d'embûches.

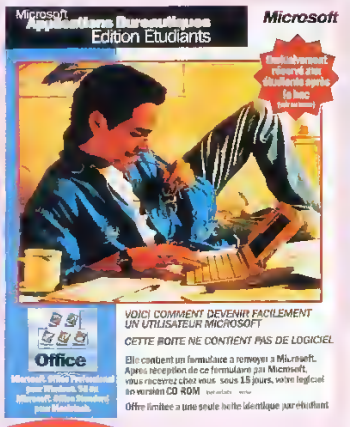
349F

Le produit du mois

MICROSOFT
OFFICE ETUDIANT ET ENSEIGNANTS

Pour la rentrée étudiante, offrez-vous le meilleur.

- N'hésitez pas, que ce soit pour vos études ou pour votre future vie professionnelle, Microsoft Office comprend les outils indispensables :
  - Word 97
  - Excel 97
  - Access 97.



890F

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

BOULANGER

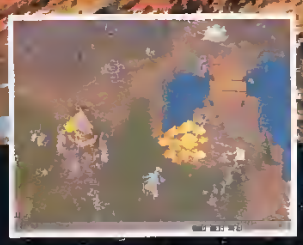
Vous ne le *regretterez* jamais.

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

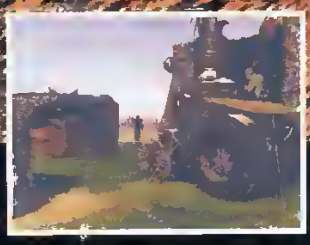
APPELEZ MOI ARTHUR

VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR REFAIRE LE MONDE.

RISING LANDS



Gestion de l'économie, de la diplomatie et des alliances



Plus de 70 inventions

Des dizaines de tactiques possibles

Une profondeur de jeu gigantesque

Le jour est venu pour vous de changer la face du monde avec RISING LANDS. Loin dans le futur, des années après un gigantesq cataclysme entraînant la disparition de toute civilisation, vous voilà à la tête de quelques survivants. Votre objectif, créer une Soci Nouvelle et la conduire à son apogée. Mais prenez garde, de nombreux adversaires tenteront de vous faire échouer, vous devrez alo vous battre intelligemment et déployer tous vos talents de guerrier et de diplomate pour mener à bien votre mission.

Pas la peine de compter sur la chance, désormais tout repose sur vos épaules.

PC CD-ROM

ECUDIS

MICROÏDS Tél : (33) 01 46 01 54 01

MICROÏDS